3/99

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

B 44187

2 CDs + Exklusiv-Video

8,90 DM

Diablo 2

Bonus-CD Bonus

Strategie-Demos: Earth 2150, ...sters, Kurt (neu), Warhammer ... Chaos Gate, Gruntz

Patches: Siedler 3, StarCraft, ...

Diablo 2

Blizzard packt aus: Brandheiße News bei Vor-Ort-Besuch

Unser exklusives Video-Special zeigt alle neuen Features

Alpha Centauri

Test & Video: Sid Meiers SF-Strategie schlägt Civilization 2

Sim City 3000

Test & Video: Pulsierende Metropolen mit Langzeit-Spielspaß

GameStar 3/99

Exklusives Video-Special

Diablo 2

Videos: Quake 3 Arena, Alpha Centauri, Sim City 3000, Super Bikes, Warzone 2100, Jagged Alliance 2, Silver, TOCA 2, GameStar-TV

Cheattool: Siedler 3

Action-Demos: Dark Vengeance, Excessive Speed, Tunguska, Mick Monster

Strategie: Siedler 3 Multiplayer, Kurt (neu), Earth 2150, Warhammer 40K: Chaos Gate, Gangsters, Gruntz (auf Bonus-CD)

Sport: Moto Racer 2, Nascar Racing 1999, NFL Blitz, Brian Lara Cricket

Adventures: King's Quest 8: Mask of Eternity, The Forgotten

Plus: T-Online Zugangssoftware

Auf der 1. CD:

Siedler 3 Cheat-Tool

10 Video-Specials
Diablo 2, Quake 3, TOCA 2

16 Demos
Siedler 3 (Multiplayer!), Moto Racer 2, Earth 2150, Kurt (neu!), Chaos Gate

Auf der Bonus-CD:

25 Patches
StarCraft, Nice 2, Siedler 3, Grim Fandango

22 neue Grafikkarten- und Soundtreiber plus 29 Tools



10 Video-Specials

Diablo 2 – Exklusive 9-Minuten-Reportage mit vielen Spielszenen zum Blizzard-Hit

Quake 3 – Laufen Sie per Video schon jetzt durch die Gänge des kommenden id-Spiels

Jagged Alliance 2 – Zwischensequenzen und Spielszenen zum Söldnerspektakel

Plus: Warzone, Super Bikes, TOCA 2, Alpha Centauri, Sim City 3000, Silver, GameStar TV

Report: Skandal um Ion Storm ★ **Test:** Aktivboxen ★ **Gelöst:** Baldur's Gate, Fallout 2, Brood War

GameStart!

Spielwitz ist alles – dieses Motto paßt zu gleich drei großen Themen in dieser Ausgabe. Als wir vor Ort bei Blizzard die ofenfrische Version von **Diablo 2** sahen, bemerkten wir deutliche Grafik-Verschönerungen. Doch die wirklich wichtigen Änderungen zeigen sich erst beim Spielen: mehr Story-Elemente, spannendere Quests, vielfältigere Heldentypen, neues Skill-System, perfektionierte Bedienung.

Beispiel 2 ist Sid Meiers **Alpha Centauri**. Das höchstbewertete Spiel in diesem Monat hat alles, was man sich im Bereich Globale Strategie nur wünschen kann, und dazu noch einen ausgereiften Multiplayer-Modus. Nur eines hat es nicht: gute Grafik. Doch da Spielwitz alles ist, werden Sie das noch schneller vergessen als Essen und Schlafen.

Beispiel 3: »Design ist alles« lautet das stolze Motto der 3D-Schmiede **Ion Storm**. Doch unser Report zeigt: In der harschen Wirklichkeit des Spiele-Business halten sich Ideale nicht lange. Das Team um Todd Porter und John Romero ist in eine schwere Krise geraten; die Action-Hoffnung **Daikatana** wird stark verspätet oder gar nicht erscheinen.

Schrott-Spiele stellen wir ab jetzt in Form von **Ultrakurz-Tests** vor – bislang schluckten diese Kröten eine halbe Seite oder mußten entfallen. Zum anderen haben wir den **CD-Inhalt** umgekrempelt – Sie finden nun zu jedem Demo einen Screenshot, die ausführlichen Beschreibungen hingegen auf der CD. Schreiben Sie uns, was Sie davon halten!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



3/99



20 **Für die Preview zum kommenden Rollenspiel-Hit Diablo 2 war uns kein Weg zu weit: Bei unserem Blizzard-Besuch spielten wir mit Designer Bill Roper die brandaktuelle Version.**



Aktuell

Tests

Tests

Tips&Tricks

Hardware

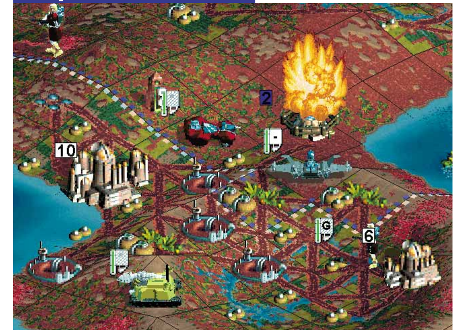
Rubriken

Skandal um Ion Storm



58 Hinter den Kulissen von Ion Storm herrscht Krieg – John Romero und Kollegen bekämpfen sich bis aufs Blut.

Alpha Centauri



76 Alpha Centauri übertrifft mit Truppendesign, cleverer KI und spannender Diplomatie sogar Civilization 2.

Sim City 3000



84 Der Klassiker ist zurück: In Sim City 3000 erschaffen Sie als Bürgermeister wunderschöne, pulsierende Weltstädte.



1.CD: Exklusives Video-Special Diablo 2
Plus weitere Videos: Quake 3 Arena, Alpha Centauri, Sim City 3000, Jagged Alliance 2, ...
Demos: Die Siedler 3 (Multiplayer), Nascar Racing 99, Moto Racer 2, King's Quest 8, ...
Bonus-CD: Exklusives Cheat-Tool Siedler 3, Helden für Baldur's Gate, StarCraft-Levels, ...

Gerüchte, Szene



Star Wars: Ab Herbst '99 sollen Sternenkrieger sich im Pod Racer heiße Wettrennen mit Kampfdroiden liefern können.

Neue Star-Wars-Spiele

Bei LucasArts sind derzeit angeblich fünf geheime Spieleprojekte zum kommenden **Star Wars**-Film in der Mache. Als relativ sicher gilt, daß einer der Titel **Pod Racer** heißen wird (geben Sie spaßeshalber mal www.podracer.com in Ihrem Web-Browser ein). Wie die Gerüchteküche vermeldet, handelt es sich dabei um ein Rennspiel, in dem Sie auf den Vorgängern der imperialen Speedbikes über Planeten und durch Städte flitzen. Die Kurse sollen nicht streng vorgegeben sein, sondern vielfältige Abkürzungen und Schleichwege bieten. Außerdem soll die Software-Abteilung von George Lucas an einem 3D-Actiontitel mit starken Rollenspiel-Elementen werkeln. Der Film wird hierzulande übrigens ab 2. September '99 im Kino laufen.

Need for Speed 4

Electronic Arts arbeitet angeblich bereits jetzt an **Need for Speed 4**. Wie aus der Gerüchteküche zu hören ist, sollen die Vehikel in der nächsten Version des Rennspiels endlich ein richtiges Schadensmodell mit verformbaren Karosserien bekommen. Um Ihre Kiste zu reparieren und weiter aufzurüsten, werden Sie in den Rennen angeblich erst Geld verdienen müssen. Außerdem sollen Sie künftig nicht nur als ewiger Gejagter vor Verfolgern flüchten, sondern dürfen den Spieß auch umdrehen. Wer sich darauf schon jetzt freut: EA plant die Veröffentlichung angeblich erst gegen Ende '99.



Need for Speed 4: Künftig sollen sich die Edelschlitten kräftig knautschen lassen.

Babylon 5

Sierra arbeitet Gerüchten zufolge an einem Adventure zu **Babylon 5**. Demnach sind die Entwickler derzeit damit beschäftigt, ein Konzept zu vervollständigen und von den Machern der Science-fiction-Serie absegnen zu lassen. Bislang stand nur fest, daß eine Weltall-Flugsimulation mit der gigantischen Raumstation als Mittelpunkt erscheinen wird.



Babylon 5: Botschafter Londo Mollari wird angeblich in ein Adventure geschickt.

Perfekter Kopierschutz?

Geht es Software-Piraten endgültig ans Geld? Zahlreiche Publisher (darunter Ubi Soft und Microprose) werden demnächst einen neuen Kopierschutz namens Safedisc für ihre Spiele einsetzen. Entwickelt wurde die Technologie von Macrovision, die auch Antikopier-Verfahren für DVDs und Videokassetten im Programm haben. Das System arbeitet mit einer digitalen CD-Signatur, die vom Spiel erkannt werden muß – mehr will die Firma über das angeblich nahezu perfekte Verfahren nicht verraten.

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

Legend: … Interactive hat das eigentlich auf Adventures spezialisierte Spielestudio aufgekauft … ***** Wing Commander:** Chris Roberts wies Gerüchte zurück, wonach seine verfilmte … Video veröffentlicht werde. ***** Railroad Tycoon 2:** Zum erfolgreichen Eisenbahnbau … ein Szenario … ***** Epic:** Die … Macher arbeiten derzeit mit ehemaligen … -onspiel … nordischer Mythologie anstellen will. ***** 3DO:** … zurück … ein Teddybär … ***** Die Siedler 3:** … 200.000 davon … ***** Ultima Online:** … irreführender Systemanforderungen … gestellt. ***** Heavy Gear 3** … mit gerundeten Oberflächen sowie … als je zuvor bieten …

Westwood's Neues: Nox

Westwood plant im Herbst den Start einer neuen Serie: Das Action-Rollenspiel Nox (aus dem Virgin-Nachlaß) soll unter anderem ein Kampfsystem mit mehr als 100 Zaubersprüchen und Waffen bieten, die eine Vielzahl von Kombinationen und Gemeinheiten erlauben sollen. Dazu Produzent John Hight: »Es geht trotz aller Action darum, zu planen, Fallen aufzustellen und den Gegnern einen Schritt voraus zu sein.« Nox spielt in einer Fantasy-Welt mit drei Formen der Magie: Rot steht für Feuer, Grün für Natursprüche und Blau für Illusionen. Die Welt wird von oben gezeigt und gehorcht echten Sichtlinien-Regeln. In Verbindung mit einer angeblich hyperrealen Physik-Engine sollen die Spieler die Umwelt beeinflussen und etwa Felsen verschieben oder Mauern durchbrechen können. Einer der geplanten Multiplayer-Modi heißt übrigens »Heiße Kartoffel«...



Planescape Torment: »Die ideale Ausgangsposition.«

Planescape Torment

Das Interplay-Rollenspiel Planescape Torment vom früheren Attic-Boß Guido Henkel hat seine offiziellen Internet-Pforten eröffnet. Auf der ansonsten englischen Website schreibt er auf Deutsch an seine Fans: »Nach dem Schwarzen Auge war es für mich endlich Zeit, etwas anderes zu machen, mich in neuen Welten zu bewegen und neue Ideen zu verwirklichen. Planescape war die ideale Ausgangsposition dafür.« Weitere Bilder und sonstige Infos zu dem hochinteressanten Titel (mit der Grafikengine von Baldur's Gate) zeigt die Website.

Info: www.planescape-torment.com

Activision Online

Activision eröffnet als erster der großen US-Hersteller einen eigenen Internet-Server in Deutschland und sorgt so für schnelle Verbindungen. Um lokalisierte Spiele wie Mechwarrior oder Dark Reign zu nutzen, muß der Server manuell angewählt werden. Kommende Titel wie das Meck-Spiel Heavy Gear 2 bekommen den Link fest einprogrammiert.

Info: germany.alink.kdt.de

PlayStation-Emulator

Die Minifirma Connectix stellte auf der IDG-Messe MacWorld einen Emulator zu Sonys PlayStation vor, auch eine Windows-Version sei geplant. Die Fachwelt geriet in Aufruhr; Horden von Sony-Angestellten flitzten zum Connectix-Stand und kauften das Programm. Wenige Tage danach: Der japanische Konzern überlegt, Connectix entweder zu verklagen oder zu übernehmen. Kurz darauf werden auch Apple und Microsoft werden als Interessenten gehandelt. PS

Börsenfieber

Take 2 und Interplay sind die großen Gewinner seit dem letzten GameStar-Börsenfieber. Kein Wunder: Auf dem Wall-Street-Parkett gab es Gerüchte, erstere Firma wolle letztere aufkaufen. Außerdem hat Interplay der gigantische Verkaufserfolg von Baldur's Gate auf die Sprünge geholfen.

Wer nachsehen will, wie die Aktien des Lieblingspublishers stehen, steuert im Internet die Adresse www.nasdaq.com an und gibt das jeweilige Kürzel ein. Hier eine kleine Übersicht wichtiger Spielefirmen, ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Wir drucken die Wall-Street-Schlußkurse vom 22.1.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 18.12.98 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	$ 10,438	-8,74%
Activision	ATVI	$ 12,813	+20,60%
Cendant	CD	$ 19,000	+1,67%
Eidos	EIDSY	$ 18,506	+15,20%
Electronic Arts	ERST	$ 47,750	+7,00%
GT Interactive	GTIS	$ 4,625	-12,90%
Hasbro	HAS	$ 34,500	+5,95%
Interplay	IPLY	$ 2,750	+54,40%
Microsoft	MSFT	$156,250	+13,40%
Take 2	TTWO	$ 11,500	+58,60%

Frage des Monats

In Ausgabe 2/99 fragten wir:
»Auf welches Echtzeit-Spiel warten Sie zur Zeit besonders?«

Ergebnis: GDI und NOD schlagen historische Abenteuer und orkische Horden – Westwoods Command & Conquer 3 schlägt das offiziell noch nicht angekündigte WarCraft 3 klar.

Age of Empires 2:	28%
Command & Conquer 3:	62%
WarCraft 3:	10%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 2/99.

Weder Sex noch Liebe

Meine je drei weiblichen und männlichen Recken aus Baldur's Gate wissen in Liebesdingen rein gar nichts miteinander anzufangen. Gordon Freeman aus Half-Life findet in diesem Spieleleben wohl keine Free-woman mehr, und Lara Croft kuschelt sich abends alleine in ihrem Savegame zur Ruhe. Die Handlungen in PC-Spielen werden ständig ausgefeilter, aber zwischenmenschliche Verbindungen bleiben Mangelware. Ob sie fremde Dimensionen oder die Erde retten – eine interessante Beziehungskiste kriegen all die Helden nicht hin.



Selbst in Actionfilmen sieht das anders aus. Haudegen wie Bruce Willis, Sylvester Stallone oder Arnold Schwarzenegger kämpfen nicht nur um die Welt, sondern (Arnie zumindest gelegentlich) um das Herz einer Dame. James Bond stolpert gar alle paar Schritte über hübsche Frauen.

Gründe für die sterilen Stories in PC-Spielen gibt es viele. Einer davon ist die Technik. Solange es kaum möglich ist, 3D-Figuren ein strahlendes Lächeln ins Gesicht zu zaubern, bleiben Stimmungsschwankungen schwierig darzustellen. Gerade das ändert sich aber derzeit. Deshalb mein Appell an die Entwickler: Eine zweite oder dritte Nebenhandlung mit Herzensdingen erhöht den Spannungsfaktor, bringt mehr Leben ins Spiel und erschließt neue Zielgruppen.

Peter Steinlechner
Redakteur

Spiele News

De@thm@tch für dich

In Hollywood werden mitunter Seichtstories verfilmt, für die jeder aufsatzpflichtige Realschüler bei seinem Deutschlehrer in Ungnade fallen würde. Bei »E-M@il für dich« pflegen schöne, situierte Menschen wie Tom Hanks und Meg Ryan eine E-Mail-Brieffreundschaft, in deren Verlauf die Kino-Leinwand zu Tode geturtelt wird (meine persönlichen Blind-Date-Erfahrungen erinnern eher an Stephen-King-Verfilmungen).

Der Erfolg des zweistündigen AOL-Werbespots beweist immerhin, daß Computerthemen die Reifeprüfung der Medienwelt bestanden haben. Diese Akzeptanz dürfte den Weg für mein Drehbuch zum ersten Computerspiele-Beziehungsthriller ebnen; Arbeitstitel »De@thm@tch für dich«. Elke aus Heidmühlen und Fred aus Bad Heilbrunn lernen sich als Half-Life-Partner auf ihrem Stamm-Server kennen und lieben: Während sie mit der MG die Monsterheere aufmischt, gibt er fürsorglich per Schrotflinte Feuerschutz. Auch die unterschiedliche Qualität ihrer Internet-Verbindungen kann das junge Glück nicht trüben: Elke liebt ihren Fred trotz seiner Ping-Defizite.

Letztendlich verhindert die Telekom ein Happy-End: Elke kann ihre Telefonrechnung nicht mehr bezahlen, beweint ihr Schicksal in Vormittags-Talkshows und zieht sich für den »Playboy« aus. Liebe Filmproduzenten: Bitte schicken Sie ihre Vorschußschecks zu meinen Händen, c/o Redaktion GameStar.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Commandos: Im Auftrag der Ehre sind Sie ab März 1999 am Mittelmeer unterwegs.

Commandos Addon

Eidos hat eine Mini-Fortsetzung für das Strategiespiel **Commandos** angekündigt, die unter dem Namen **Im Auftrag der Ehre** erscheinen soll. Ihre tapferen Soldaten dürfen sich auf acht neue Einsätze in Osteuropa und am sonnigen Mittelmeer freuen. Künftig wird es möglich sein, feindliche Schergen durch Steinwürfe abzulenken oder sie gar gefangen zu nehmen. Der ehrenvolle Auftrag soll ohne Hauptprogramm laufen und laut Eidos stolze 80 Mark kosten. Der Vorstoß in die Händlerregale erfolgt bereits im März '99.

Info: Eidos, ☏ (01805) 22 31 24

Unreal Tournament

Das 3D-Actionspiel **Unreal Tournament** nimmt Gestalt an. Der Titel ist für Mehrspielerduelle konzipiert, soll dank überzeugender Gegner-KI aber auch Einzelkämpfern Spaß machen. Solisten sollen sogar ein Team aus Bots steuern können, um den Titel des »Unreal Grand Master« zu erreichen. Ein Tutorial führt Einsteiger in die Feinheiten des Deathmatches ein. Zahlreiche neue Waffen, Rüstungen sowie ein tragbarer Teleporter sollen **Unreal**-Besitzer ab März '99 zum Kauf animieren.

Info: GT Interactive, ☏ (01805) 25 43 91



Unreal Tournament: Gegen erbitterten Widerstand erobern wir die gegnerische Fahne.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Die Siedler 3
2	[-]	Half-Life
3	[4]	StarCraft
4	[2]	Anno 1602
5	[5]	Need for Speed 3
6	[6]	Tomb Raider 3
7	[3]	Unreal
8	[16]	Fifa 99
9	[10]	Age of Empires
10	[9]	C&C2: Alarmstufe Rot
11	[7]	Diablo
12	[8]	Commandos
13	[11]	Nice 2
14	NEU	Dark Project
15	[12]	NHL 99
16	NEU	Grim Fandango
17	NEU	Baldur's Gate
18	NEU	Falcon 4.0
19	[18]	Jedi Knight
20	[19]	Dune 2000

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Battlezone 2

Mit großem Aufwand bastelt Activision am 3D-Strategiespiel **Battlezone 2.** Die Entwickler wollen vor allem die strategischen Elemente kräftig aufbohren, der Ausbau Ihrer Basis wird eine wichtigere Rolle spielen. Die im Vorgänger gelungene Bedienung bleibt grundsätzlich unverändert, allerdings sollen ein paar nervige Details entfallen. Beispielsweise wird es nicht mehr nötig sein, die Kampfeinheiten manuell zu reparieren oder mit Munition zu versorgen. Das Programm erscheint Ende '99.

Info: Activision, (089) 96 11 88 50



Battlezone 2: Mehr Strategie und schönere Explosionen.

Flash Point

Wargasm machte es vor, iMagic zieht nach: In **Flash Point** (ehemals **Poseidon**)



Flash Point: Panzer und Helikopter greifen an.

wetzen Sie als Super-Soldat über 3D-Schlachtfelder und besteigen verschiedene Kriegsvehikel, darunter Panzer, Hubschrauber und Kampfflieger. **Flash Point** setzt mehr auf Action als auf Strategie: Die Truppen lassen sich sehr einfach steuern. Ein Kommando-Interface auf der Übersichtskarte existiert (noch) nicht, vielmehr befehligen Sie andere Einheiten per Tastatur, ähnlich wie bei einer Flugsimulation. Als Kontrahenten halten die beiden Supermächte USA und UdSSR her, die sich in einem hypothetischen 80er-Jahre-Szenario um eine Insel balgen.

Info: Interactive Magic, (01805) 22 11 26

Midtown Madness

Bill Gates läßt es krachen und seine Microsoftler an **Midtown Madness** werkeln. In dem Action-Rennspiel sollen Sie die weitgehend originalgetreu nachgebauten Straßen von Chicago unsicher machen können. Sie steuern zehn unterschiedliche Vehikel, darunter ist neben einem Ford Mustang oder Polizeiautos auch ein Truck. Ab Juni '99 geben Sie voraussichtlich Vollgas.

Info: Microsoft, (01805) 67 22 55

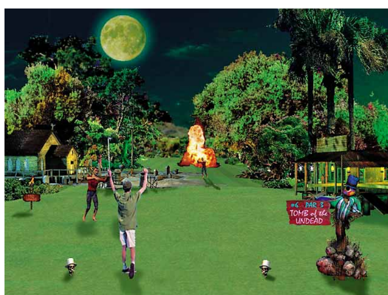


Midtown Madness: Große Sprünge in Chicago.

Links Extreme

Alberne Kleidung, hohe Jahresbeiträge und jede Menge Zahnärzte: Es gibt gute Gründe, im lokalen Golfklub Amok zu laufen. Wer an Loch 18 regelmäßig vor dem Wahnsinn steht, darf seinen Frust künftig bei **Links Extreme** abbauen. In dem Programm der Rasenspiel-Spezialisten Access schalten Sie, bei typischer Golfspiel-Steuerung, Konkurrenten mit »Fragbombs« aus oder greifen zum Nuklearsprengsatz im Miniformat. Zwei Plätze werden mitgeliefert. **Links Extreme** soll im Frühjahr '99 erscheinen.

Info: Eidos, (01805) 22 31 24



Links Extreme: Golf in der Hölle.

GameStar-Charts FEBRUAR MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Longbow Anthology	Flugsimulation	Jane's	91%
2	Alpha Centauri	Strategiespiel	Firaxis	89%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	89%
4	Dark Project	Action-Adventure	Eidos	86%
5	Kurt	Fußballmanager	Heartline	82%
6	Uprising 2	Actionspiel	Ubi Soft	82%
7	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	81%
8	Turok 2	3D-Action	Acclaim	80%
9	Myth 2	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	79%
10	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	Ripcord Games	79%
11	Nascar Racing 99	Rennspiel	Papyrus	79%
12	Worms Armageddon	Action-Strategie	Team 17	78%
13	Starsiege Tribes	3D-Action	Sierra	77%
14	Quest for Glory 5	Rollenspiel-Adventure	Sierra	76%
15	XGames Pro Boarder	Sportspiel	Electronic Arts	76%
16	Apache Havoc	Flugsimulation	Empire	76%
17	Return to Krondor	Rollenspiel	Sierra	75%
18	Future Cop LAPD	Actionspiel	Electronic Arts	73%
19	Actua Soccer 3	Sportspiel	Gremlin	72%
20	Redguard	Action-Adventure	Bethesda	72%

Die 20 besten PC-Spiele im Februar und März. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 2/99 und 3/99.

Spiele News

Sports Car Racing

Mit dem von Virgin übernommenen Professional Sports Car Racing steigt Electronic Arts in das immer beliebter werdende Genre der Tourenwagen-Simulationen ein. Umfeld der Handlung ist die US-amerikanische Meisterschaft. In vier Klassen können Sie eine komplette Rennfahrerkarriere bestreiten. Während Fahrzeuge wie der Porsche 911 oder der Panoz GT-R größtenteils bekannt sind, dürften die meisten Strecken ein hierzulande völlig neuer Anblick sein. Ein Highlight soll das Fahrverhalten inklusive realistischer Reifenabnutzung werden. Überprüfen können Sie das ab Februar '99.

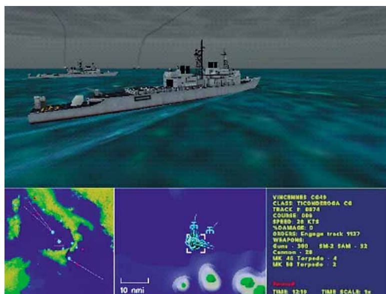


Sports Car Racing: Heiße Rennen auf ungewohnten Strecken.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Fleet Command

Die Simulationsexperten von Jane's wagen sich an Ihr erstes Echtzeit-Strategiespiel. In Fleet Command übernehmen Sie die Kontrolle über moderne Aegis-Kreuzer, Flugzeugträger, U-Boote und Jets der US-Streitkräfte. Jede Einheit können Sie in 3D beobachten, während Sie im Kommandoscreen per Maus Befehle erteilen. Im 2. Quartal soll Fleet Command auslaufen.

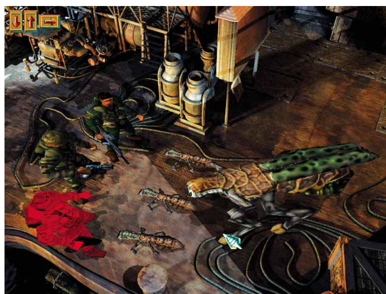


Fleet Command: Riesige Flottenverbände gehorchen Ihrem Kommando.

Info: Jane's, www.janes.ea.com

Gorky 17

Der Rollenspiel-Strategiemix Gorky 17 (Topware) geht ins letzte Entwicklungsstadium. In dem Titel kämpfen Sie auf prächtig vorgerenderten Hintergrundbildern mit 3D-Figuren um das Schicksal der Menschheit. Derzeit verpaßt das Programmierteam Metropolis Software den Polygon-Charakteren lebensechte Motioncapturing-Animationen, überarbeitet das Interface und optimiert die Geschwindigkeit. Im Mai '99 dürfen Sie voraussichtlich auf spannende Mutanten-Hatz gehen.



Gorky 17: Ihr Heldentrupp jagt einen aufwendig animierten Zwischengegner.

Info: Topware Interactive, ☎ (0621) 480 50

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Baldur's Gate
2	[1]	Tomb Raider 3
3	[2]	Die Siedler 3
4	[-]	Die Siedler 2
5	[3]	Fifa 99
6	NEU	Dark Project
7	[4]	Anno 1602
8	NEU	Falcon 4.0
9	[6]	Railroad Tycoon 2
10	[8]	Nice 2
11	NEU	Star Wars: Rogue Squadron
12	NEU	Bundesliga 99
13	[11]	Gangsters
14	NEU	European Air War
15	[5]	Caesar 3
16	[7]	Need for Speed 3
17	[10]	Combat Flight Simulator
18	[14]	Delta Force
19	[12]	Populous 3
20	[13]	Racing Simulation 2

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Pharao

Die alten Ägypter erwachen bald zu neuem Software-Leben. Als inoffiziellen Nachfolger des Aufbauspiels Caesar 3 plant Impressions derzeit Pharao. Statt Rom an sieben Tagen zu erschaffen, dürfen Sie Kairo und andere Metropolen am Nil aufbauen. Dem mythischen Fluß soll bei den städteplanerischen Aktivitäten eine wichtige Rolle zukommen, müssen Sie doch stets seine regelmäßigen Überschwemmungen berücksichtigen. Pyramiden und andere Monumental-Gebäude ziehen Sie laut Terminplan ab dem Herbst '99 hoch. PS

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Die GameStar-Bug-Umfrage

Bugs – wer kennt Sie nicht. Wir würden gerne mehr über Ihre Probleme mit Bugs in Spielen erfahren. Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen in der vorgegebenen Reihenfolge, und schicken Sie die Antworten, gerne zusammen mit einem Leserbrief, an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Kennwort »Bugs«
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-mail an:

webmaster@gamestar.de

Wir möchten im einzelnen wissen:

1. **Mit welchen drei aktuellen Spielen hatten Sie die meisten bug-bedingten Probleme?**
2. **Welche drei Hersteller produzieren Ihrer Meinung nach, von Ausnahmen abgesehen, generell die fehlerhaftesten Spiele?**
3. **Mit welchen drei aktuellen Spielen hatten Sie am wenigsten oder gar keine Probleme?**
4. **Welche drei Firmen liefern Ihrer Erfahrung nach generell die am besten ausgetesteten Spiele mit den wenigsten Bugs aus?**

Technik News

Windick 2000

Daß Windows 2000, der gleichzeitige Nachfolger von Windows 98 und NT, nun doch erst nächstes Jahr zu kaufen sein wird, hatten die meisten Experten bereits geahnt. Nicht kleinere Bugs verzögern die Fertigstellung, sondern ganze Teile des Betriebssystems sind entweder extrem fehlerhaft oder noch gar nicht eingebunden. Das ist auch kein Wunder, will Microsoft mit Windows 2000 doch nicht weniger als die ultimative eierlegende Wollmilchsau entwickeln. Speziell für uns Daddler ein mehr als zweifelhaftes Unterfangen, schmälern doch schon in Windows 98 enorm viele Unannehmlichkeiten die Freude am Spiel. Unanehmlichkeiten, die zu oft mit dem Programm selbst wenig oder gar nichts zu tun haben.

Deshalb graust mir jetzt schon vor einem Monster-Windows-2000, bei dem ein klitzekleiner Fehler eines – natürlich nicht deinstallierbaren – Netzwerkserver-Tools den Genuß von Grand Prix 3 verhindert. Vielleicht etwas übertrieben, aber dennoch frage ich mich, warum Microsoft nicht den umgekehrten Weg geht: Ein schlankes, dadurch deutlich günstigeres und schnelleres, speziell auf Spiele abgestimmtes Windows wäre für mich die bessere Lösung. Selbst der Grund allen Microsoftschen Strebens, die Umsatzmaximierung, sollte eigentlich mit einem Spiele-Windows gesichert sein: Um Dutzende, natürlich kostenpflichtig zu erwerbende Zusatzmodule wären die Mannen von Bill Gates bestimmt nicht verlegen...

Michael Galuschka
ltd. Redakteur

DirectX 6.1

Microsoft hat die Version 6.1 der Multimedia-Schnittstelle DirectX für Windows 98 veröffentlicht. In erster Linie soll die neue Variante weniger Bugs enthalten, also stabiler laufen. Einige Kernroutinen wie DirectSound, DirectPlay und Direct3D wurden einer gründlichen Renovierung unterzogen. Neu hinzugekommen ist das bislang noch nicht unterstützte DirectMusic. Die exakte Funktion dieser Schnittstelle war bis Redaktionsschluß nicht in Erfahrung zu bringen. Genaueres läßt sich erst sagen, wenn Microsoft die Entwickler-Version für DirectX 6.1 freigegeben hat, womit bis Mitte Februar gerechnet wird. Auf unserer Internetseite http://www.gamestar.de haben wir einen Link gesetzt, der Sie zum Download von DirectX 6.1 führt. Für unsere Heft-CD kam die Version leider ein bißchen zu spät.

Info: www.microsoft.de

ZIP-Drive für USB

Ab sofort ist Iomegas ZIP-Laufwerk auch mit einem USB-Anschluß erhältlich. Allerdings liegt vorläufig nur englische Software bei. Die Versionen für Deutschland und andere europäische Sprachen sollen bis Ende des ersten Quartals 1999 folgen. Voraussetzung für den Betrieb ist Windows 98 oder Windows 95 SR-2 mit USB-Unterstützung. Damit kann das ZIP-Drive auch bei laufendem Rechner ein- oder ausgesteckt werden, die Einbindung und die Vergabe eines Laufwerkbuchstabens geschehen automatisch. Auch an Apples neuen iMac läßt sich das ZIP-Laufwerk problemlos anschließen. Äußerlich hat sich nicht viel geändert, nur das Gehäuse gibt sich jetzt im durchscheinenden iMac-Look, und die Anschlußkabel sind etwas dünner geworden. Der Ladenpreis soll etwa 350 Mark betragen.

Info: Iomega, www.iomega.com



Das neue ZIP-100-USB-Laufwerk im »transluzenten iMac-Design«.

Fanatec Game Commander Multiport

Fanatec bietet mit dem Game Commander Multiport eine Möglichkeit, verschiedene Eingabegeräte wie Joysticks, Gamepads und Lenkräder komfortabel zu verwalten. Bis zu vier Geräte lassen sich anschließen und per Software aktivieren, ein Neustart des Rechners ist nicht nötig. Es lassen sich auch zwei Sticks gleichzeitig betreiben, wenn man beide mit der 2-Achsen/2-Tasten-Konfiguration belegt. Den Fanatec Game Commander gibt es für 49 Mark im Fachhandel.

Info: Fanatec, ✆ (06021) 84 06 53

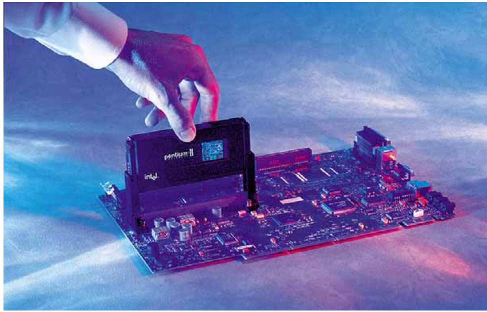


Der Game Commander Multiport ermöglicht das Umschalten zwischen vier Eingabegeräten ohne Neustart des PCs.

Windows 2000

Windows 2000 trägt seinen Namen nun doch zu Recht. Diversen Quellen zufolge will Microsoft die endgültige Version seines chronisch verspäteten Betriebssystems Ende Februar 2000 der Öffentlichkeit präsentieren. Um die Zeit bis dahin zu überbrücken, plant der Software-Hersteller aber möglicherweise eine Zwischenversion, die alle bereits stabilen Programmteile enthalten soll. Damit wäre allerdings klar, daß sich der Liefertermin für Windows 2000 noch weiter verschiebt. Microsoft will sich zu diesem Thema nicht weiter äußern. Zu erwarten ist, daß bis zur endgültigen Veröffentlichung die babylonische Sprachverwirrung noch ansteigen wird. Für die erwähnte Zwischenlösung ist unter anderem der Name NT 5.0 im Gespräch, bislang war das der Arbeitstitel für Windows 2000.

Info: www.microsoft.de


Gute Nachricht für alle Aufrüster: Der Pentium III läuft nach einem Bios-Update auch auf BX-Mainboards.

Pentium III

Jetzt steht es fest. Der Nachfolger des **Pentium II** heißt, wie zu erwarten, **Pentium III.** Die neue Prozessor-Generation wird ab Ende Februar erhältlich sein. Zum gleichen Zeitpunkt sollen auch schon die ersten Komplettsysteme bei den Händlern stehen. Die beiden Versionen mit 450 und 500 MHz laufen auf den üblichen BX-Mainboards mit 100MHz-Frontside-Bus, was den Umstieg auf die neue Technik für die Hersteller erleichtert. Bei den meisten Hauptplatinen wird ein Bios-Update genügen, um sie **Pentium III**-tauglich zu machen. BX-Boards gelten allgemein als ausgereift, mit »Kinderkrankheiten« ist deshalb nicht zu rechnen.
Info: Intel, ✆ (089) 99 14 30, www.intel.de

Winzige Speicher

Den »kleinsten Speicherchip der Welt« hat Toshiba eigenen Angaben zufolge entwickelt. Wie der US-Dienst **CNet** berichtet, ist es dem Unternehmen gemeinsam mit IBM und Siemens gelungen, mittels 0,175-Mikron-Technologie die Größe eines DRAM-Chips um 40 Prozent zu verringern. Toshiba will mit dem Chip Ende des Jahres in Japan die Massenproduktion aufnehmen. Anschließend soll die neue Technik, von der man sich enorme Kosteneinsparungen erhofft, gemeinsam mit IBM in den USA eingeführt werden. Zusammen mit Fujitsu plant Toshiba, die Chipgröße noch weiter zu reduzieren: Beide Firmen wollen innerhalb der nächsten drei Jahre einen in 0,13 Mikron gefertigten DRAM-Chip mit einem Gigabyte Kapazität auf den Markt bringen.
Info: http://www.toshiba.co.jp/index.htm



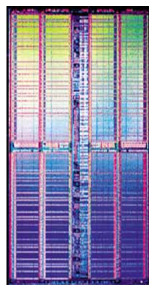
Die Soundkarte PCI Galaxy Pro bringt aktuelle EAX-Technik zu moderatem Preis.

EAX von Aztech

Aztech Systems hat anläßlich der Comdex seine neueste Soundkarten-Generation vorgestellt. Das technische Highlight der neuen Serie stellt die **PCI Galaxy Pro** dar. Basis der Klangerzeugung ist ein neuer Chip der Q-Sound-Labs, der auch das vom Hersteller Dolby zertifizierte »Q-Surround«-Modul zur Erzeugung von zwei bis vier virtuellen Lautsprechern enthält. **PCI Galaxy Pro** unterstützt auch Creative Labs' Environmental Audio, kurz EAX genannt. Kompatibel ist sie mit allen gängigen Schnittstellen wie Direct Sound, Direct Sound 3D und Midi. Der voraussichtliche Ladenpreis wird bei etwa 200 Mark liegen.
Info: www.aztech.com.sg

Rambus DRAM

Acer will seine PCs in Zukunft mit der Hochleistungs-Speichertechnik **Rambus DRAM** (RDRAM) der Firma Rambus ausstatten. Die Speichertechnik ist geeignet für Takte von 600 MHz (und höher) und damit bis zu viermal schneller als das derzeit eingesetzte synchrone DRAM (SDRAM). Außerdem überträgt RDRAM Daten effizienter. Die Speichertechnik wurde ursprünglich für Highend-PCs konzipiert, soll jetzt aber auch in normalen Rechnern Einzug halten. Intel und AMD haben schon angekündigt, Mitte des Jahres Prozessoren und Chipsätze mit RDRAM-Unterstützung auf den Markt zu bringen. Da hierfür jedoch spezielle Hauptplatinen erforderlich sind, rechnen Experten damit, daß die PC-Hersteller zunächst nur ihre hochpreisigen PCs und Server mit RDRAM ausstatten. Auf breiter Ebene wird sich der neue Speicher aber erst nächstes Jahr durchsetzen. Bis dahin bleibt 100-MHz-SDRAM die gängige Technik.
Info: www.rambus.com/html/base_concurrent.htm


Erste Bilder des neuen Rambus-Speichers, hier ein Ausschnitt aus dem Wafer.

Schnelles RAM

Bereits ab Februar will Fujitsu seine neuen 64-MByte-DRAM-Speicher mit einem Systemtakt von 133 MHz in ausreichenden Stückzahlen für den gesamten Weltmarkt produzieren. Die Chips werden in der 0,22-Mikron-Technologie hergestellt. Fujitsu plant, monatlich etwa drei Millionen Stück des neuen Chips abzusetzen. Der Stückpreis soll bei knapp 18 US-Dollar liegen, die Preise für den Einzelhandel standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest.
Info: www.fujitsu.com

Boxen-Nachschlag

Kleiner Nachtrag zum Lautsprechertest in diesem Heft: Als weiteres, hochinteressantes Testmodell erhielten wir die Subwoofer-Satelliten-Kombination **Boston Acoustics Digital Media Theater.** Da sie allerdings ausschließlich als Zubehör und Serienausstattung für **Gateway-2000**-PCs erhältlich ist, konnten wir sie im Vergleich leider nicht berücksichtigen. Eigentlich schade, denn in allen Kriterien hätte sich das ca. 600 Mark teure Set ganz vorne plaziert. Es ist klangstark, sehr pegelfest, gut ausgestattet und verarbeitet; wer sowieso einen **Gateway**-Rechner kaufen will, sollte das Boston-Set fest mit einplanen. WR
Info: Gateway 2000, ✆ (0800) 182 08 38


Das Lautsprecher-Set von Boston Acoustics bietet Spitzen-Sound, ist aber nur in Verbindung mit einem PC von Gateway zu bekommen.

Rundum renoviertes Dungeon-Drama

Diablo 2

Teufel stecken eben doch im Detail: Die Fortsetzung des höllisch guten Action-Rollenspiels Diablo bringt reihenweise spielerische und technische Verbesserungen. GameStar spielte bei Blizzard Probe – für Sie enthüllen wir neue Infos und weltexklusive Bilder.



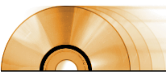
Tröstlich für die frisch gerösteten Killerkäfer: Durch die 3Dfx-Unterstützung haben die Lichteffekte von Diablo 2 besonders feine Abstufungen.

Freitag mittag im Blizzard-Hauptquartier in Irvine, unweit von Los Angeles. Auf dem Bildschirm flammen Feuerwalzen, verenden Monsterkäfer, illuminieren magische Pfeile die Gänge düsterer Dungeons. Was hier die Bildröhre zum Knistern bringt, ist eine der am innigsten ersehnten Fortsetzungen des Software-Jahres: Produzent Bill Roper hat eine ofenfrische Version von Diablo 2 installiert. Zwei von insgesamt vier Spielwelten können wir bereits erkunden, vier von fünf Charakteren sind implementiert. Der düstere Nekromant ist gerade dazugekommen; jetzt sitzen die Grafiker noch am Feinschliff für den Barbaren. Selbst die chronisch terminscheuen Blizzard-Künstler sind überzeugt: Diablo 2 hält strammen Kurs auf seine Veröffentlichung im dritten Quartal diesen Jahres.

Wenn das Gute an den Registrierkassen obsiegt, profitiert mittelfristig auch das Böse davon. Besiegt geglaubte Schurken werden gerne reanimiert, wenn frische Untaten für eine Spielefortsetzung nötig sind. Im Falle des dämonischen Unterwelt-Herzleins Diablo ist das Comeback leicht zu erklären. Am Ende des ersten Spiels erlangte er kurzerhand die Kontrolle über den Helden, der eigentlich zu Diablos Vernichtung ausgerückt war. Der so gestärkte Bösewicht strebt nun unbescheiden die Eroberung der ganzen Fantasy-Welt an und hat zu allem Überfluß seine höllischen Brüder Baal und Mephisto aktiviert. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines brandneuen Helden, der Diablos Verfolgung aufnimmt und sich dabei durch vier grundverschiedene, riesengroße Szenarien kämpft.

3D für den Papierkorb

Als Diablo im Januar 1997 erschien, war das Rollenspiel-Genre klinisch tot. Blizzard dopte für ihren Überraschungshit keck den RPG-Bodensatz (Charakterentwicklung, Ausrüstung verbessern) mit so viel schön animierter Mausklick-Action, daß die Dungeons dampften. Ein Suchtspiel war geboren, von dem bis heute weltweit rund 1,5 Millionen Stück verkauft wurden. Bei soviel Erfolg sollte es niemanden wundern, daß Diablo 2 auf den ersten Blick nicht allzusehr vom Look und den Steuerungsgrundlagen des Vorgängers abweicht. Wenn man Produzent Bill Roper fragt, warum eine dermaßen ähnliche Fortsetzung so viel



Auf CD: exklusives Video-Special

Diablo-2-Highlights

10.	3Dfx-gepowerte Lichteffekte
9.	Bonus-Kombis für Item-Serien
8.	Weltranglisten der besten Online-Helden
7.	Bis zu acht Spieler in einer Battle.net-Session
6.	Jede Ausrüstungsänderung ist am Helden-Sprite sichtbar
5.	Vielseitigere, aktivere NPCs
4.	Vier abwechslungsreiche Spielwelten
3.	Fünf neue, vielversprechende Charaktere (Nekromant!)
2.	Forschungssystem für Zaubersprüche und andere Sonderfähigkeiten
1.	Das typische Blizzard-Quentchen an Spielwitz-Genialität

Die 5 Heldentypen



Amazone

Diese Nomaden-Kriegerin ist eine Meisterin im Umgang mit Pfeilen und Speeren. Sie kann gegnerischen Attacken besonders gut ausweichen und einige Heilzauber erlernen.

Talentgebiete: Wurfspeer & Pike, Heilung/Bewegung/Reparatur, Bogen & Armbrust



Nekromant

Aus den unwirtlichen Sumpfgebieten stammt dieser Meister der schwarzen Magie. Der bleiche Nekromant kann künstliche Kreaturen erschaffen, die ihm im Kampf beistehen.

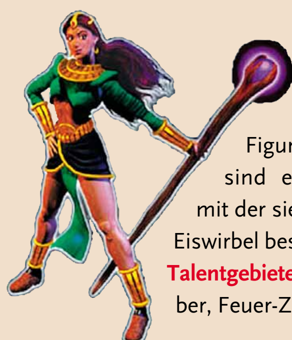
Talentgebiete: Beschwörung & Kontrolle, Gift & Knochen, Flüche



Paladin

Die edlen Ritter beherrschen viele Spezialattacken im Nahkampf. Sie können außerdem Heil- und Giftzauber sowie defensive Aura-Spells lernen. Solche wabernden Sphären schützen vor verschiedenen Angriffsarten.

Talentgebiete: Auras, Heilen & Untote, Kampffähigkeiten



Zauberin

Im Nahkampf hat es diese Figur am schwersten. Ihre Stärke sind elementare Zaubersprüche, mit der sie mächtige Feuer, Blitze und Eiswirbel beschwört.

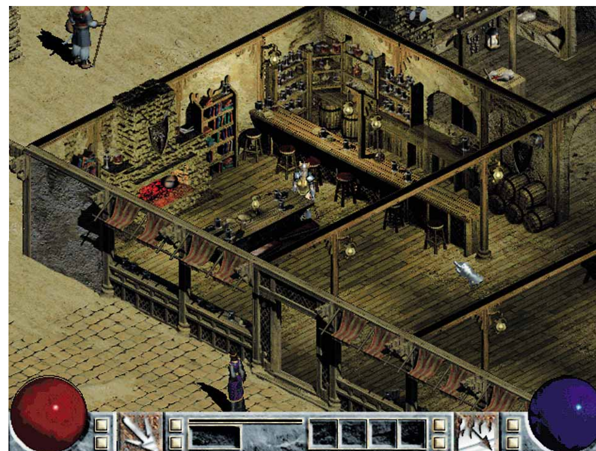
Talentgebiete: Kälte-Zauber, Blitz-Zauber, Feuer-Zauber



Barbar

Der mächtige Krieger kann als einziger Charakter zwei verschiedene Waffen gleichzeitig benutzen, was ihm ungeheure Angriffsfähigkeiten einbringt. Dafür bleiben ihm Zaubersprüche bei den Spezialfähigkeiten verwehrt.

Talentgebiete: (stehen noch nicht im Detail fest)



Sobald Sie ein Gebäude betreten, wird dessen Dach durchsichtig.

Entwicklungszeit benötigt, setzt der ein diabolisches Grinsen auf: »Du darfst dich nicht täuschen lassen, die Engine von **Diablo 2** ist kom-



Rechts sehen Sie das Inventar. Gürtel, Handschuhe und Stiefel sind neue Ausrüstungskategorien.



Das Zombie-Pärchen bekommt rasch zu spüren, daß die Amazone den Bogen raus hat.

plett neu! Wir haben nichts vom ersten Teil übernommen.« Und warum blieb man dann bei der starren Isometrieansicht, statt in modischen 3D-Gefilden zu wandeln? Bill zählt seufzend auf: »Voxel, Polygone... Wir haben alle möglichen 3D-Engines ausprobiert, aber bei keiner hat uns das Aussehen besonders gefallen. Also sind wir wieder auf die isometrische Ansicht und die vorgerenderte Sprite-Animation des Vorgängers zurückgekommen. Hier erreichen wir den Grad an Details und Tempo, den das Spiel braucht.«

Die Endversion von **Diablo 2** wird voraussichtlich vier CD-ROMs füllen, auf denen jeweils eine Region mit spezifischen Gegnertypen, Quests und einer eigenen Stadt untergebracht ist. Jeder einzelne dieser vier Akte soll umfangreicher und vor allem abwechslungsreicher sein als das gesamte Vorgängerspiel. Hatten Sie seinerzeit die Wahl zwischen drei Heldentypen, stecken in **Diablo 2** gleich fünf Charaktere: Barbar, Amazone, Nekromant, Paladin und Zauberin.

Held mit Fersengeld

Steuerung und Grafikstil wirken so vertraut wie ein Lieblingspullover, in dem man sich sofort wohlfühlt. Aber das bedeutet keinesfalls, daß es dem Nachfolger an Innovationen mangelt. Schon nach dem ersten Probespiel fällt auf: Es hat sich einiges getan im Lande **Diablo.** Neben dem gewohnten Marschtempo kann Ihr Bildschirmheld jetzt einen Zacken zulegen und hurtig durch die Landschaft rennen. Damit entkommt er mancher Mon-

Anzeige



Der gut gerüstete Paladin stapft durch einen geschmackvoll eingerichteten Neubau-Dungeon.



Schlechte Karten für diese Untoten: Sobald sie den hellen Magie-Lichtkreis durchschreiten, bekommen sie Hitpoints abgezwackt.

sterübermacht – allerdings gibt es einige Gegnertypen, die das Tempo ebenfalls verschärfen können. Ewig hält das Sprinterglück nicht vor; Helden in schweren Edelstahlrüstungen geht die Luft zudem eher aus als Spielfiguren mit leichtem Gepäck. Klettern ist als neue Fähigkeit nicht vorgesehen, dafür können alle Charaktere munter Objekte werfen: Durch Pflege des Throw-Talents werden nicht Kamellen und Konfetti, sondern Giftfläschchen und Feuerböller aus sicherer Distanz auf die Monsterscheitel gebrezelt. Auch die Kick-Angriffstechnik, mit der Gegner ein Stückchen zurückgeschleudert werden, beherrschen alle Protagonisten. Über ein weiteres Bedienungstuning werden sich Diablo-Veteranen mit chronischer Sehnenscheiden-Entzündung freuen: Um auf ein Monster wiederholt einzudreschen, halten Sie künftig einfach die Maustaste gedrückt, statt in hysterische Einzelklicks zu verfallen. Bevorzugte Waffen dürfen Sie auf Hotkeys legen, um mitten in der Schlacht mit einem fixen Tastendruck das Angriffsinstrument zu wechseln. Selbst im Düsteren liegende Beute ist jetzt kaum zu übersehen: Auf Wunsch werden über den Objekten Textfähnchen eingeblendet.

Talent wächst auf Bäumen

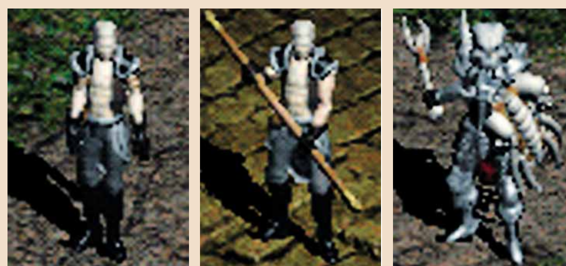
Eine der reizvollsten spielerischen Verbesserungen ist das neuartige Talentsystem. Es erinnert an die »Forschungsbäume« von Strategiespielen wie Alpha Centauri oder Age of Empires. Damit haben Sie es selbst in der Hand, welche Zaubersprüche und Sonderfähigkeiten Ihr Charakter als nächstes lernt. Doch manche fortgeschrittenen Finessen werden erst zugänglich, wenn bestimmte andere Grundlagen vorher erlernt wurden. Diablo 2 wird dadurch natürlich nicht zum Strategiespiel, vielmehr soll die Rollenspiel-Komponente dezent gestärkt werden: Sie kontrollieren gezielter, in welche Richtung sich Ihr Held entwickelt.

Im Detail sieht das so aus: Jeder der fünf Charaktere hat drei spezielle Ausbildungspfade. Innerhalb dieser Fachgebiete gibt es jeweils zehn Zaubersprüche und Talente. Nach jeder Level-Beförderung dürfen Sie hier Punkte verteilen, um Ihren Helden gezielt fortzubilden. Sie können sich auf einzelne Fähigkeiten konzentrieren und diese durch wiederholte Punktevergabe besonders wirkungsvoll machen. Alternativ züchtet man sich einen Allrounder heran, der sehr viele Sondertalente beherrscht, wenn auch keines davon besonders gut.

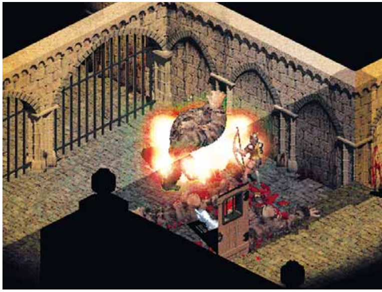
Alle brauchen Mana

Je nach Charaktertyp gibt es gewisse Schwerpunkte beim Lehrstoff. Der Barbar beherrscht keinerlei klassische Zaubersprüche, kann seinen Vorrat an blauer Mana-Energie aber für spezielle Kampftricks und Manöver verbraten. Außerdem ist er der einzige Kämpfer, der zwei verschiedene Waffen gleichzeitig einsetzen darf. Bei den vier anderen Spielfiguren bieten die Talentbäume Mischungen aus Zauberei und Geschicklichkeits-Fähigkeiten. Kleine Beispiele für die Leibesübungen sind besonders tödliche Schläge oder auch

Mutation



Jede Veränderung bei der Ausrüstung wirkt sich auf die Grafik der Spielfigur aus, die nun aus »Einzelteilen« besteht. Mit Rüstung und Knochenschild ist der Nekromant kaum wiederzuerkennen.



Je dunkler der Dungeon, desto besser kommen die Explosionen zur Geltung.



Mit Defensivzauber und dicker Klinge reduziert der Paladin die Schlangenbestände.

passive Defensivkünste, die automatisch statt auf Mausklick ablaufen. So kann der Paladin allmählich mit seinem Schild blocken wie ein Weltmeister, und die Amazone vermag die hohe Kunst des Duckens zu perfektionieren, um ihre Widersacher ins Leere laufen zu lassen. Die zahlreichen Charakterentwicklungs-Pfade laden nicht nur zum wiederholten Durchspielen ein, sondern geben auch Multiplayer-Partien mehr Reiz: Selbst wenn eine Gruppe aus drei Paladinen besteht, können diese ganz unterschiedliche Eigenheiten besitzen.

Nacht und Nebel

Die Spielwelt ist nicht nur mehr als viermal so groß, sondern wirkt auch lebendiger und mehr aus einem Guß als im ersten Teil. Die dezent nervtötenden Wartezeiten beim Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt gehören der Vergangenheit an: Eine neue dynamische Datenschaufeltechnik sorgt für Lokalitäten-Hopping ohne spielflußhemmende Zwangspausen. Der Wechsel von Tag und Nacht bringt variable Lichtverhältnisse, solange Sie an der Oberwelt frische Luft schnappen. Und das wird häufiger der Fall sein als beim Vorgänger; die Spielzeit soll sich zu jeweils 50 Prozent auf Dungeons sowie Städte und Wildnis verteilen. Zur Zeit denkt Blizzard darüber nach, noch einige Naturereignisse wie Regen, Nebel und Sandstürme einzubauen. »Wenn wir das tun«, so Roper bei unserem Besuch, »wird das der Atmosphäre dienen und maximal die Sicht etwas einschränken, aber sonst keine spielerischen Auswirkungen haben.«

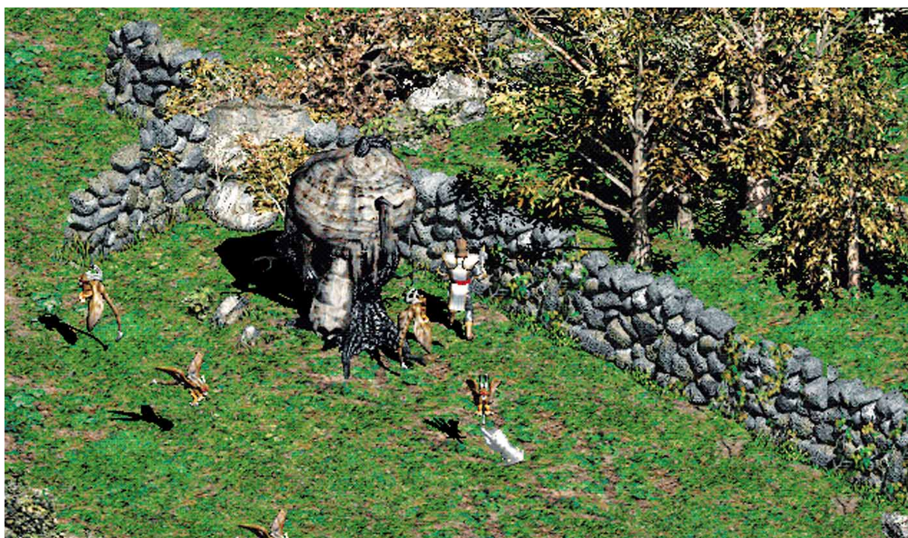






Gründliche Flurbereinigung: Eine Feuerwalze hinter sich herziehend spaziert die Zauberin durch das Skarabäus-Nest.

Sowohl Dungeons als auch Oberwelt werden über weite Strecken per Zufall generiert, um Wiederholungs-Durchspielern genügend Überraschungsmomente zu garantieren. Pro Akt gibt es eine große Ortschaft zu erkunden. Hier können Sie Gebäude betreten und manches herumstehende Objekt per Mausklick benutzen. So zündet der vorsichtige Held erst einmal die Fackeln an, bevor er sich ans Ende eines unerforschten Korridors traut. Die sehr viel zahlreicheren NPCs dienen nicht nur als Gesprächs- und Handelspartner. Manche dürfen Sie kurzerhand buchen – ein Hauch von Party-Feeling kommt auf, wenn Sie mit einem selbständig agierenden Begleiter ins Dungeon tippeln. Dabei werden die Mitstreiter wahrscheinlich zwar selbständig kämpfen, sich aber vom Spieler ausrüsten lassen.



Vielerorts spucken Monstergeneratoren stetig neues Übelgetier aus – sie sollte man zuerst zerstören.

8 Spieler gleichzeitig

Blizzards erfolgreicher Battle.net-Server für Online-Spie-



Skills und Kampfmanöver

Jeder Charakter hat drei spezielle Talentgebiete mit insgesamt 30 Sonderfähigkeiten. Jeweils ein Gebiet und ein typisches Kampfmanöver stellen wir für drei der Helden vor.

Talentfelder der Amazone



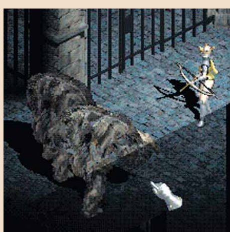
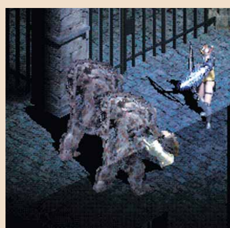
Talentfelder des Paladins



Talentfelder der Zauberin



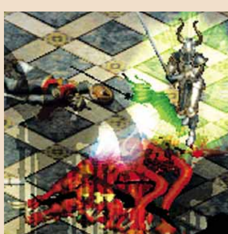
So kämpft die Amazone


Ein magischer Eispfeil taucht die getroffenen Yetis in blaues Licht.

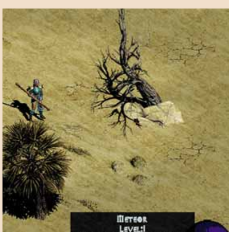
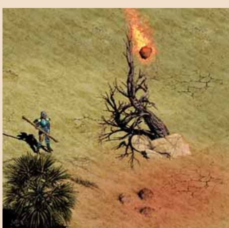
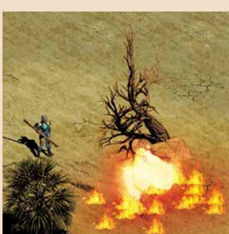
So kämpft der Paladin





Von einer Aura geschützt, greift der Paladin mit mächtigem Schwert an.

So kämpft die Zauberin

Die Zauberin demonstriert ihren Meteorsturm: klicken, warten, bumm!

le wurde vor gut zwei Jahren zusammen mit Diablo gestartet. Diablo 2 verspricht mehr Gruppendynamik denn je: Bis zu acht Teilnehmer können jetzt zusammen eine Quest bestreiten; die maximale Mitspielerzahl wurde damit gegenüber Diablo glatt verdoppelt. Sie können sogar eine Online-Gilde gründen, zu der nur genehme Mitspieler ein Paßwort bekommen. Die Mitglieder des Heldenclubs halten zusammen: So kann beispielsweise ein Spieler auf einen Gegenstand stoßen, der für ein »Familienmitglied« besonders nützlich wäre, das aber gerade nicht online ist. Kein Problem – Partie beenden und das Item für den Kollegen im geschützten Gildenbereich ablegen. Der Waffenbruder wird dann mit einer E-Mail über den Fund informiert. Außerhalb von Gilden wird mit Items kommerzieller Tauschhandel getrieben; Gebrauchtschwert-Verkäufe gegen Höchstgebot machen fleißige Sammler reich. Dazu startet man einfach vom Chat-Bereich aus eine spezielle Partie namens »Handelsposten«, einem einzelnen Bildschirm, auf dem sich Gold und Gegenstände tauschen lassen.

Diablo-Weltrangliste

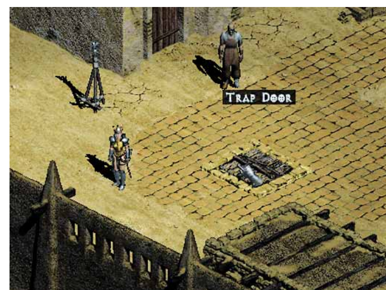
Für Diablo 2 soll es im Battle.net ein Ranking-System à la StarCraft geben, das die besten Spieler in Weltranglisten aufführt. Derzeit feilen die Programmierer noch an den Formeln, mit denen die erfolgreichsten Helden ermittelt werden. Faktoren wie Erfahrungsstufe, Talente, Item-Sammlung oder die Anzahl absolvierter Quests werden dabei berücksichtigt. Charakter-Schummeleien sollen weitestgehend ausgeschlossen sein: Die Daten der Online-Helden liegen nicht, wie beim Vorgängerspiel, auf der lokalen Festplatte, sondern auf dem Blizzard-Server, wo sie gut gegen Editierversuche geschützt sein sollten.

Grandiose Grafiktricks

Mehr Farben, feinere Animationen und 3Dfx-Support machen Diablo 2 zu einer ästhetisch ansprechenderen Angelegenheit als seinen etwas Dungeon-braunen Vorläufer. Aber was hat eine 3D-Karte bei einer isometrischen Grafikengine verloren? Ganz einfach: Der 3Dfx-Chip hilft, die zahlreichen Licht-, Transparenz- und Explosionseffekte in mehr Farbnuancen schillern zu lassen. Außerdem sorgt die Zusatzkarte für Entlastung bei älteren Pentium-Systemen; schon ab einem P166 soll Diablo 2 völlig flüssig spielbar sein. Ob es beim spezifischen 3Dfx-Support bleibt oder Direct3D generell unterstützt wird, ist noch offen. Eines ist aber sicher: Diablo 2 wird auch ohne jegliche 3D-Karten laufen und dabei nicht wesentlich schlechter aussehen. Die Grafikauflösung der fertigen Version soll zudem höher sein als die bisher üblichen 640 mal 480 Pixel, die Programmierer peilen optional 800 mal 600 Bildpunkte an. Es wird wieder eine Nahansicht geben, in die bei 3Dfx-Support weich gezoomt, ansonsten einfach umgeschaltet wird. Und um dem Spielfeld mehr Platz einzuräumen, wurde die altbekannte Anzeige am unteren Bildrand kurzerhand etwas gestaucht: Nach der Schrumpfkur ist sie nur noch halb so hoch wie im Vorgängerspiel.



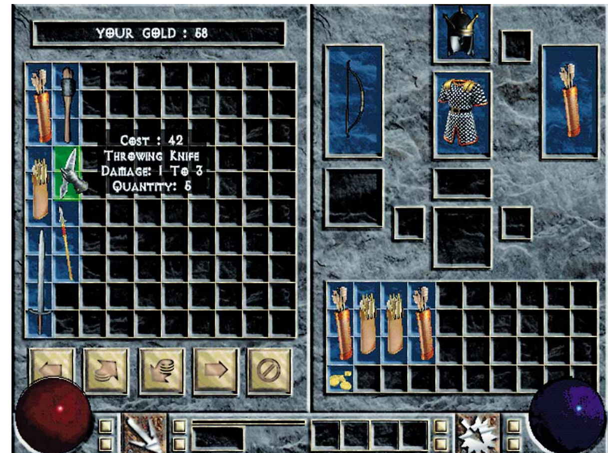
Nach Drücken der Alt-Taste weisen Labels auf Schätze hin, die man in einem finsteren Verlies sonst leicht übersehen könnte.



Viele Wege führen in den nächsten Dungeon: Was macht diese Falltür mitten im Ort?



»Hmmm… was zaubern wir denn heute?« – Im Spielverlauf lernt Ihr Charakter eine erkleckliche Anzahl von Spells und Sonderfähigkeiten.



Links sehen Sie das Angebot des Händlers, rechts Ihr Inventar. So wissen Sie schon vor dem Kauf, wieviel Platz ein Objekt braucht.

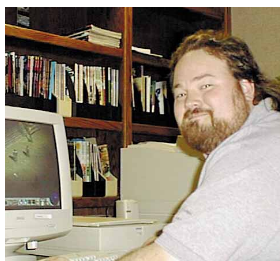
Gut gerüstet, halb gewonnen

Die Anzahl der ständig angezeigten, abrufbereiten Gürtel-Gegenstände ist auf den ersten Blick auf vier geschrumpft. Doch Sie müssen den Gürtel nur vorübergehend enger schnallen: Im Spielverlauf gelangen Sie an bessere Aufklappmodelle, die eine größere Kleinkramkapazität besitzen als durchschnittliche Damenhandtaschen. Neben den Gürteln gibt es mit Handschuhen und Stiefeln zwei zusätzliche Ausrüstungskategorien. Und durch spezielle Behälter kommt mehr Platz und Ordnung ins Inventar: In einem Ringbeutelchen verschwinden beispielsweise alle ergatterten Schmuckstücke.

Bonus für Item-Sammler

Das Erbeuten und Einkaufen von neuen Helmen, Waffen und Rüstungen machte schon beim Vorgänger diebischen Spaß. In diesem Bezug dürfte Diablo 2 neue Wonnegipfel erreichen, die jeden Barbie-Klamottenwechsel in den Schatten stellen. Die schiere Masse an Gegenständen wurde nicht nur drastisch erweitert. Jeder noch so kleine Hutwechsel wirkt sich auch sichtbar auf die Grafik der Spielfigur aus. Außerdem zeigen Ihnen Händler nun die angepriesenen Waren in einer Art Inventar, statt nur als Text.

Einen besonderen Ausrüstungsanreiz stellt das Kom-



Blizzard-Mann Bill Roper kämpft sich für GameStar durch Diablo 2 und beantwortet die Fragen von Heinrich Lenhardt.

Interview mit Bill Roper

GameStar: Bill, eigentlich hatten wir uns ja schon für letztes Weihnachten auf Diablo 2 gefreut. Wann soll es denn jetzt erscheinen?

Bill Roper: In der zweiten Jahreshälfte… und das Jahr wird definitiv 1999 sein. Software-Entwicklung ist keine Naturwissenschaft, ich kann dir eine ungefähre Vorstellung geben, aber kein genaues Erscheinungsdatum nennen. Wir machen es wirklich nicht absichtlich, wenn sich ein Spiel sechs Monate verzögert. Aber wenn ein Programm nicht fertig ist, wird es eben nicht ausgeliefert. Wir sind nicht bereit, bei der Qualität irgendwelche Kompromisse zu machen. Die Leute haben inzwischen ein gewisses Vertrauen in den Markennamen Blizzard, und das wollen wir nicht aufs Spiel setzen.

GameStar: Konkrete Pläne für eine Erweiterungs-CD oder Diablo 3 habt ihr noch nicht?

Bill Roper: Jetzt machen wir erst einmal Diablo 2 fertig und warten ab, ob uns dann noch genug neue Ideen einfallen, die eine Erweiterung rechtfertigen würden.

GameStar: Diablo 2 entsteht bei eurer Filiale Blizzard North. Nachdem StarCraft und Brood War fertig sind, stellt sich natürlich die Frage, woran die Programmierer in der Zentrale Blizzard South gerade arbeiten.

Bill Roper: Wir haben bei Blizzard South zwei Teams gebildet, die an neuen Projekten arbeiten. Über diese beiden Spiele kann ich noch nichts sagen; wir wissen auch nicht, wann wir etwas bekanntgeben werden. Wir wollen nicht zu früh in der Entwicklungsphase übermäßig viel Aufmerksamkeit erregen.

GameStar: WarCraft Adventures wurde in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium eingestellt. Warum hat es gerade die Abenteuer-Fans getroffen?

Bill Roper: Diese Entscheidung hatte nichts damit zu tun, daß es ein Abenteuerspiel war. Warcraft Adventures entsprach einfach nicht unseren Erwartungen. Ich hoffe, die Leute vertrauen uns, wenn wir sagen: »Dieses Programm hätte euch enttäuscht!« Bei Blizzard sind schon viele Projekte nach ein paar Monaten Entwicklungszeit abgebrochen worden, nur hatte niemand außerhalb unserer Firma etwas davon mitgekriegt.



Blizzard braucht keine Alarmanlage: Dieser lebensgroße Papp-Diablo schreckt den Durchschnittseinbrecher nachhaltig ab.



Nachts sind einige extra-eklige Monstersorten unterwegs - da kommt die kleine Flammenwand gerade recht.





Auf dieser Brücke werden wir von zwei Seiten zugleich attackiert.



Der barbusige Monster-Erzengel Andariel ist einer der Boßgegner.



Ein heftiger Feuerball röstet die zudringlichen Wüstenkäfer.

binieren der Stücke einer ganzen Serie dar – quasi Quartettkarten-Sammeln mit Kettenhemd & Co. Bill Roper erklärt anhand eines Beispiels, wie das System in der Diablo 2-Praxis funktioniert: »Der Knochen-Helm sorgt für einen AC-Wert von 22, der Knochen-Schild für weitere 22. Wenn ich beide Knochen-Items benutze, kann ihr kombinierter Wert jedoch höher als 44 sein, weil sie zusammen besondere magische Kräfte entfalten. Je mehr Items du aus einer Serie hast, desto größer die Vorteile.« Solche Kombinierungskünste führen zu allen möglichen Begünstigungen, vom hohen Rüstungsfaktor bis zu magischen Fähigkeiten.

Passive Zauber

Frohe Kunde für alle hemmungslosen Magienutzer: Der Vorrat an Mana regeneriert sich bei Diablo 2 von selber – zwar nur langsam, aber sicher. Das soll die Pflichtübung abschaffen, stets Riesenvorräte an Mana-Tränken im Gepäck haben zu müssen. Geändert wird auch die Wirkungsdauer von Aurazaubersprüchen: Statt nach einer bestimmten Zeit zu erlöschen, halten die Magiefelder jetzt so lange vor, bis sie durch Beanspruchung ausgelaugt sind. Im Magiebereich gibt es außerdem eine neue Sparte mit passiven Zaubern. Erlangt ein Held zum Beispiel eine »Mastery« (Meisterschaft), bewirkt dies einen permanenten Bonus auf bestimmte Sprüche. So sorgt die Fire Mastery bei allen Feuerzaubern für höhere Durchschlagskraft.

Golems à la carte

Überaus interessant verspricht der Umgang mit dem Nekromanten zu werden. Dieser neue Zauberertyp widmet sich bevorzugt der schwarzen Magie und ist ein Meister der Flüche und Vergiftungen – also definitiv jemand, dem Sie zum Valentinstag einen lieben Blumengruß schicken sollten. Sein coolstes Talent ist das Beschwören von Golems. Diese künstlichen Kreaturen kämpfen fortan an seiner Seite. Je nachdem, welche Gegenstände als »Zutaten« geopfert werden, kommt ein jeweils anderer Golem dabei heraus. Investiert also ein Nekromant statt eines Kartoffelschälmessers ein dickes Schwert, wird der Zögling stärker im Zweikampf. Die Dreingabe magischer Items bringt dem Golem gar deren Zaubereigenschaften bei.

Geburtenkontrolle

»Eine der klassischen Rollenspieler-Fragen ist, woher eigentlich all diese Monster kommen«, meint Bill Roper schmunzelnd. »In Diablo 2 werden wir zumindest einige Antworten darauf geben.« Schnell überzeugt er uns davon, daß Blumen und Bienen relativ wenig Anteil an der monströsen Bevölkerungsex-

plosion haben. In einigen Levels sollten Helden Ausschau nach wuchernden Monstergenerator-Organismen halten. Und wenn gefällte Kobolde nach einigen Sekunden wieder auferstehen, sollte man bevorzugt nach einem Schamanen forschen: Erst wenn dieser Witzbold beseitigt ist, hört die faule Auferstehungszauberei auf. Der Hintergedanke: Statt stur einen Gegner nach dem anderen niederzumähen, soll der Spieler in einigen Levels überlegter vorgehen müssen – erst planen, dann prügeln.

Andere Länder, andere Monster

Die Oberwelt im ersten Akt erinnert grafisch an die Irischer-Frühling-Lauschigkeit von **Diablo.** Kein Wunder, schließlich beginnt das neue Abenteuer in derselben Region, in der einst die Dorfschaft Tristram stand. Dieser Abschnitt ist nur ein Vorspiel – danach dreht **Diablo 2** erst richtig auf, wie uns Bill Roper versichert: »Für jede Region entwickeln wir ein passendes Monsterkonzept. Akt 2 spielt zum Beispiel in einer Wüstenlandschaft mit Ägypten-Einschlag. Entsprechend triffst du hier auf Monster wie Mumien oder gewaltige Skarabäen.« An den restlichen beiden Szenarien wird noch gebastelt, mit Informationen hält sich Blizzard bedeckt. Gerüchteweise soll sich darunter eine tropische Dschungellandschaft befinden.







So kämpft der Nekromant: Angesichts untoter Unholde rutscht einem schon mal die Sense aus.

Quests bis zum Umfallen

Damit die Motivation bei der Dämonenhatz nicht abkühlt, stricken die Designer bis zum Umfallen Quests und Missionen. Bill Roper: »Jeder Akt wird fünf oder sechs komplexe Hauptquests enthalten, die sich über wirklich große Gebiete erstrecken und in Teilaufgaben münden.« Außerdem soll es mehr Entscheidungsfreiheit geben: »Je nachdem, wie du eine Quest beendest, kannst du verschiedene Belohnungen dafür kriegen. Ein Feldherr bittet dich zum Beispiel darum, einen Krieger am Stadtrand zu besiegen, der ein altes Barbarenschwert besitzt. Danach sollst du das Schwert beim Feldherrn abliefern. Doch wenn du durch die Stadt spazierst, quatscht dich plötzlich ein Händler an: Er bietet dir unvorstellbare Schätze an, wenn du das sagenhafte Schwert statt dessen bei ihm ablieferst. Nachdem du den Krieger besiegt hast, bleiben dir also drei Möglichkeiten: Das Barbarenschwert beim Feldherrn abliefern, es dem Händler verkaufen oder einfach behalten. Jede Entscheidung ist mit einer anderen Belohnung verbunden: eine einmalige Waffe, eine Riesenladung Gold oder die Verbundenheit des Feldherren, dessen Barbarenkrieger du dann fortan als treue Helfer anheuern kannst.«

Eine weitere Idee, die eingebaut werden soll: Um am Ende des ersten Akts Diablo gen Osten zu folgen, muß sich der Held einer Karawane anschließen. Die macht sich aber erst dann auf den Weg, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Neben diesen verzwickten Kernmissionen soll es einen dicken Packen zufällig generierter Nebenquests geben. An diesen werden die Designer bis zuletzt schrauben. HL



Daß sich Blizzard bei der grafischen Umsetzung des Eishagelsturm-Zaubers besonders viel Mühe gibt, verwundert in Anbetracht des Firmennamens nicht…



In der Stadt hauen Helden ihre Goldschätze auf den Kopf, um sich besser auszurüsten.

Diablo 2

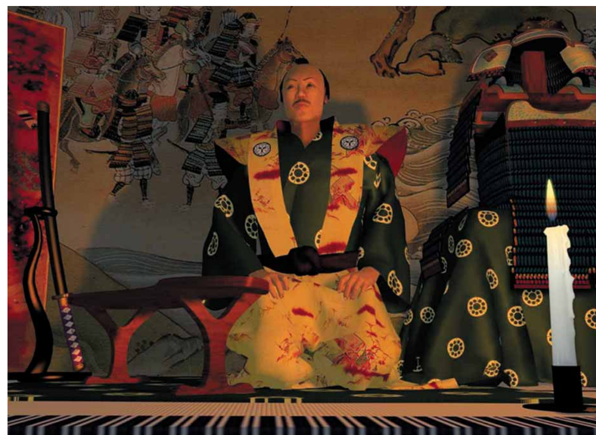
Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Blizzard
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Spielbarkeit statt Polygon-Mätzchen: Bei der Fortsetzung des suchterregenden Diablo-Konzepts hat Blizzard die Prioritäten richtig gesetzt. Neue Charaktere und Skill-System laden zum mehrmaligen Durchkämpfen der vier riesigen Spielwelten ein.«

3D-Schlachten in Japan

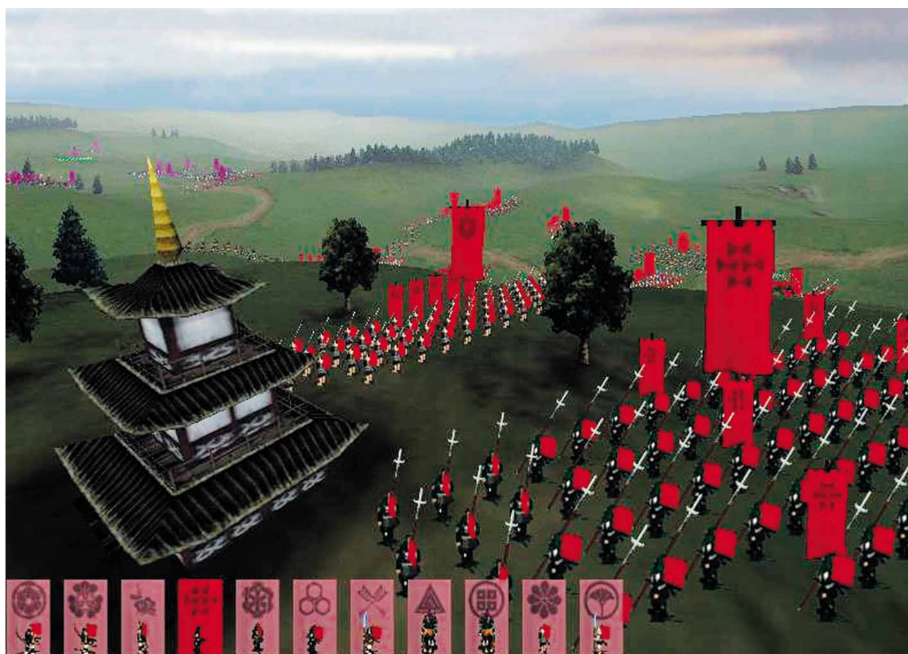
Shogun

Wirtschaften, intrigieren und in Echtzeit kämpfen – ein Strategiespiel will das Genre revolutionieren.



Rendersequenzen illustrieren Ihre Fortschritte als Kriegsherr.

Japan im ausgehenden 16. Jahrhundert. Es ist die Zeit des Sengoku Jidai, eine Periode ständiger Bürgerkriege. Der erste Kontakt mit portugiesischen Kaufleuten und dem Christentum hat die alten Konflikte zwischen den Kriegsherren verschärft. Der Gott-Kaiser auf seinem Thron ist nur eine machtlose Marionette. Mord, Spionage und teuflische Intrigen sind an der Tagesordnung. In dieser ereignisreichen Epoche verkörpern Sie einen Provinzfürsten, der mit allen Mitteln Shogun werden will.



Die Engine erlaubt panoramagleiche Landschaftsansichten, obwohl sie Tausende von Kämpfern verwaltet.

5.000 Samurai auf einmal

Shogun: Total War wird von der englischen Firma Dreamtime entwickelt. Sie befehligen als lokaler Potentat Streitkräfte und kümmern sich um Verwaltung, Handel sowie Religion. Sobald sich auf der strategischen Landkarte Japans zwei Armeen begegnen, springt das Spiel in einen Echtzeit-Strategiepart, wo Sie Ihre aus bis zu 5.000 einzelnen Soldaten bestehende Truppe selbst führen. Das Schlachtgeschehen wird dabei wie bei Myth 2 in 3D dargestellt. Alternativ können Sie nur den Wirtschaftspart oder die Echtzeit-Kämpfe spielen.

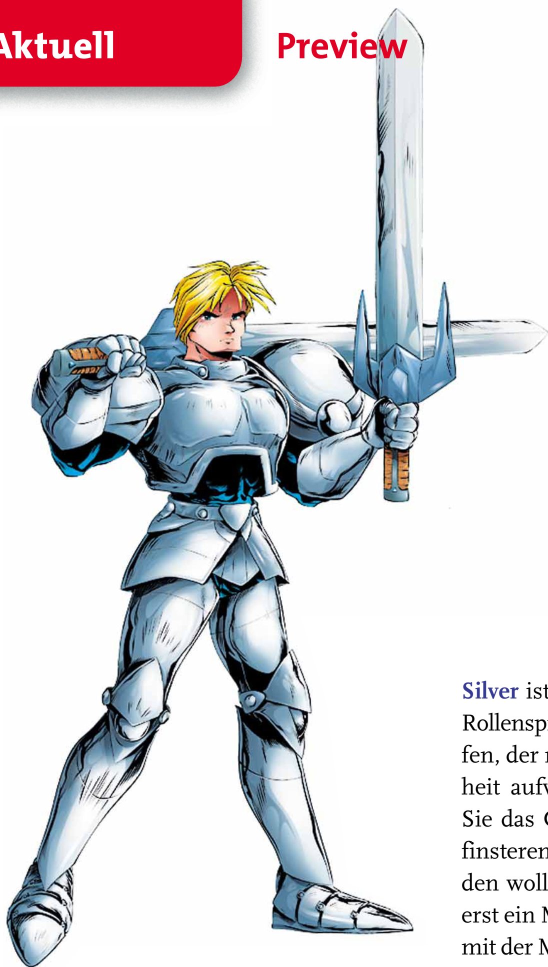
Mord und Spionage

Eine ähnliche Mischung bot vor kurzem schon GTs War of the Worlds, wobei allerdings der Strategiepart und die Kämpfe für sich besehen nur Durchschnitt waren. Shogun soll ungleich mehr bieten: Ihre Truppen gewinnen an Ehre sowie Erfahrung und können von Schlacht zu Schlacht mitgenommen werden. Der KI wurden angeblich 200 Strategien des antiken Feldherrn Sun-Tzu einprogrammiert, wodurch sie in der Lage sein soll, sich den Taktiken des Spielers anzupassen. Sie dürfen Allianzen schmieden oder brechen, Morde anordnen und Spitzel zu Ihren Feinden schicken. Verhandlungen mit den Portugiesen gehören ebenso zu Ihren Aufgaben wie die Verwaltung der Landwirtschaft. Und wenn Sie über all dem Trubel vergessen sollten, einen Sohn zu zeugen, stirbt Ihre Dynastie aus... GUN

Shogun: Total War

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Dreamtime
Termin:	2. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Shogun könnte die Verschmelzung von Echtzeit-Strategie mit einem sinnvollen Wirtschaftspart gelingen. Und das vor dem faszinierenden Hintergrund des alten Japans – mir zuckt schon der Mausfinger.«



Von Magiern und Mäusen

Silver

Bestreiten Sie rasante Actionkämpfe im Final-Fantasy-Ambiente.

Das Rollenspielgenre hat mit Highlights wie Final Fantasy 7 oder Baldur's Gate sein jahrelanges Mauerblümchendasein hinter sich gelassen. Dadurch erlangen auch ungewöhnlichere Konzepte eine Chance, sich einem breiten Publikum zu präsentieren.



Auf CD: Video-Special

Silver ist ein flotter Mix aus Rollenspiel und Actionkämpfen, der mit einer Besonderheit aufwartet: Denn wenn Sie das Geheimnis um den finsteren Lord Silver ergründen wollen, müssen Sie zuerst ein Meister im Umgang mit der Maus werden.

Damenwahl

Die Hintergrundgeschichte nimmt ihren Lauf, als eines schönen Tages ein Kriegsschiff an der Heimatküste von Held David landet und schwerbewaffnete Truppen in sein Dorf einmarschieren. Kaum geschehen, verkündet der Haushofmeister von Lord Silver, daß zu dessen Amüsement sämtliche Mädchen und jungen Frauen requiriert werden. Darunter auch Davids Gemahlin Jennifer – hilflos muß er mit ansehen, wie das Schiff mit seiner Frau am Horizont verschwindet. Er schwört, nicht zu ruhen, bis das holde Weib wieder neben ihm am heimischen Herd steht.

Alles in Handarbeit

Zu Beginn sind Sie noch unerfahren im Kampf. Doch Davids Großvater ist Waffenmeister und unterweist Sie in der hohen Kunst der Schwertführung. Anders als gewohnt kämpft Ihr Held nicht selbständig auf Mausklick, sondern erwartet, daß Sie seinen Waffenarm führen. Dazu halten Sie die »Strg«-Taste gedrückt und bewegen flink die Maus. Damit haben Sie die Klinge voll unter Kontrolle: Bewegungen nach links und rechts lassen David Schwertstreiche austeilen; je schneller Sie die Maus bewegen, desto heftiger wird die Attacke. Aber auch Ausfälle nach vorn oder ein beherzter Rundumschlag sind im Standardrepertoire Ihres Helden enthalten. Nach der Lehrstunde begleitet Sie der rüstige Rentner einige Stunden und kämpft vollautomatisch mit Ihnen Seite an Seite.



Vor dem malerischen Hintergrund wird dieser fiese Gegner aus heiterem Himmel von unserem arkanen Blitz getroffen.

Kämpfe und lerne

Auf der Reise treffen Sie mit dem Opa-Enkel-Gespann auf jede Menge Gegner, die meist ohne Vorwarnung attackieren. Logisch, daß sich Ihr Team dabei auch mal ein paar Hiebe einfängt. Hitpoints frischen Sie wieder auf, indem Sie sich über unterwegs gefundene Leckereien wie Äpfel oder Käsestückchen hermachen oder einen Heiltrank schlürfen. Für diese Aktionen, wie auch für Ausrüstung mit neuen Waffen oder das Stöbern im Inventory, steht ein komforta-

bel nach Sachgruppen geordnetes Menü zur Verfügung. Dort aktivieren Sie auch Spezialattacken, die Sie unterwegs lernen können. Denn gelegentlich stoßen Sie auf neue Lehrmeister, die Ihnen gern ein neues Kunststückchen beibringen. Dadurch sind Sie beispielsweise in der Lage, selbst schwerere Gegner wie einen Riesenkobold per Schwert-Netz-Attacke lahmzulegen.


Noch halten unsere Verbündeten in spe mißtrauisch ihre Waffen gezückt.


Knatsch im Treppenhaus: Eine Horde Kobolde greift an.

Instant-Zauber

Wenn Ihnen die hohe Schule des Schwertkampfes nicht so liegt, müssen Sie nicht verzweifeln. David kann nach und nach auch die Magie erlernen. Insgesamt acht zauberwirksame Kugeln ergattert unser Held, die ihm jeweils eine neue Art der Zauberei ermöglichen. So setzt er mittels Feuermagie seine Gegner auf verschiedenste Arten in Flammen, während ihn Lebensmagie befähigt, Heilsprüche sowie Antigiftzauber zu sprechen. Besondere Mausvirtuosität ist dafür nicht nötig. Ein Klick im richtigen Menü aktiviert den betreffenden Spruch automatisch.



Nippon-Connection

Obwohl **Silver** von einem englischen Entwicklerteam stammt, orientieren sich Grafik und Spielprinzip an japanischen Vorlagen. Die Helden wirken zwar nicht ganz so abgefahren wie Cloud in **Final Fantasy 7**. Doch die Frisuren und die Waffen könnten auch von einem Square-Grafiker stammen. Während die aus Polygonen zusammengesetzten Charaktere ein wenig grobpixelig aussehen, wurde die Hintergrundgrafik liebevoll gerendert. Herausgekommen sind dabei sehr schöne Bilder, die ziemlich lebensecht wirken. Unterstützt wird dieser Eindruck durch effektvolle Animationen, die die ansonsten statischen Landschaften beleben. Auch beim Speichern haben die Engländer nach Nippon geschielt. Denn nur gelegentlich taucht ein Chronist auf, dem David seine Geschichte erzählen kann, um einen Spielstand anzulegen.


Frisuren und Animation unserer Polygonhelden erinnern stark an Final Fantasy 7.

Deutscher Wohlklang

Die düstere Storyline um Davids Suche nach seiner Gemahlin ist äußerst stimmungsvoll, obwohl das Spiel fast ohne Zwischensequenzen auskommt. Einen Großteil der Atmosphäre erreichen die Entwickler mit geschliffenen Dialogen. Seien es die witzigen Lästereien zwischen Opa und Enkel, oder die teilweise tragisch-dramatischen Szenen, die größeren Kämpfen vorausgehen. Damit in der deutschen Fassung davon nichts verloren geht, beauftragte Infogrames ein Profiteam mit der Lokalisierung. Für den Helden David konnte man die deutsche Synchronstimme von Nicolas Cage gewinnen, seine Frau Jennifer vertont Ulrike Möckel, die ansonsten Meg Ryan zu gutem Deutsch verhilft. MIC




Zu zweit gegen die blauen Dämonen.


Magie legt dicke Gegner lahm.

Silver

Genre: Action-Rollenspiel | Hersteller: Infogrames
Termin: April ’99 | Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Für mich ist Silver die Preview-Überraschung des Monats. Die direkte Waffensteuerung ist originell, die Story schön übersichtlich. Mit dem Nippon-Touch bietet Silver leckere Rollenspielkost, an der man sich gern tagelang festspielt.«

Düster ist die Zukunft

Dark Reign 2

War im ersten Teil des Echtzeit-Strategiespiels das 3D-Gelände noch kaum bemerkbar, setzt der Nachfolger jetzt kompromißlos auf die dritte Dimension.



Farbige Kreise um die Füße der Soldaten zeigen an, zu welcher Partei sie gehören.



Die größte Zoomstufe läßt Dark Reign 2 fast wie einen 3D-Shooter aussehen.

Ende 1997 machte Dark Reign im Echtzeit-Sektor mit innovativer Einheiten-Steuerung von sich reden, hatte aber bei den Fans keine Chance gegen Total Annihilation und Age of Empires. Der Entwickler Pandemic Studios hat deshalb mit der Fortsetzung Großes vor und spendiert Dark Reign 2 eine echte 3D-Engine.

Schulter-Kamera

Die Story spielt einige Jahre vor dem ersten Teil und beschreibt die Kämpfe zwischen der autoritären Jupiter-Vollzugsbehörde und anarchistischen Stämmen, die außerhalb der Kuppelstädte in der verstrahlten Ödnis Ihr Dasein fristen. Wie im Genre üblich, dürfen Sie wählen, welche der beiden Seiten Sie in die Schlacht führen. Im Kampfgeschehen sollen Sie mit der rechten Maustaste die freie Kamera voll kontrollieren können, wobei neben Drehungen und Zooms sogar der Blick über die Schulter eines einzelnen Kämpfers möglich sein wird. Angeblich sollen Ihre Krieger sogar Bauwerke betreten können. Soviel 3D hat seinen Preis: Ohne Grafikbeschleuniger wird Dark Reign 2 nicht laufen. Dafür protzt die Engine verschwenderisch mit Transparenz- und Lichteffekten.

Aus den Augen, aus dem Sinn

Die 3D-Optik soll allerdings nicht nur Selbstzweck sein. Das Terrain wird sich noch stärker auswirken als beim Vorgänger. Es sind Tag- und Nachtwechsel geplant, und die meisten Geländemerkmale sollen zerstörbar sein. In Dark Reign ließen sich Truppen hinter Hügeln und in Wäldern verstecken – in der neuen 3D-Perspektive soll sich sogar die Ausrichtung der Einheiten auswirken, so daß Feinde außerhalb des Gesichtsfeldes nicht gesehen werden können. Der Blickwinkel des aktuell gewählten Kriegers wird dabei auf einer Minikarte angezeigt. Abgesehen von den optischen Neuerungen soll Dark Reign 2 sich allerdings wie gewöhnliche Echtzeit-Strategie spielen: Typische Elemente wie Ressourcen-Management sowie Basisbau gibt's weiterhin, damit sich Fans des Genres sofort heimisch fühlen können. GUN



Größenunterschiede zwischen Infanteristen, Gleitern und Mechs sind hier deutlich sichtbar.

Dark Reign 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Optisch auf Hochglanz poliert und einige sinnvolle Änderungen – Dark Reign 2 könnte durchaus eine Chance gegen die kommenden Echtzeit-Hits haben.«

Muskelmänner in Muscle-Cars

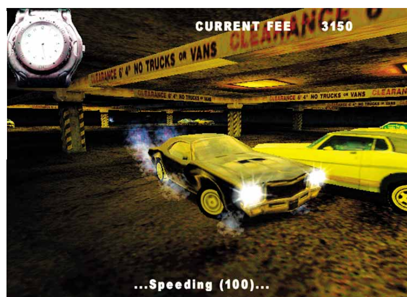
Driver

Verfolgungsjagden dürfen in keinem zünftigen Actionfilm fehlen. Auch PC-Fahrer liefern sich demnächst spannende Rennen mit der Polizei.



In San Francisco springen Sie über Buckelpisten und schlängeln sich durch enge Gassen.

Reifen quietschen, als der Chevy um die Ecke schliddert. Mit knapper Not entkommt der Fahrer einem heranbrausenden Truck und biegt in eine enge Seitengasse. Der hinterherbretternde Polizeiwagen gerät außer Kontrolle und kracht mit heulenden Sirenen in einen Kistenstapel. Sein Kollege landet daneben im Schaufenster. Diese Szene aus einer typischen Film-Verfolgungsjagd könnte sich dank **Driver** bald auch auf Ihrem PC abspielen. Denn im neuesten Werk der **Destruction Derby**-Macher Reflections sollen Sie als Fluchtfahrer fungieren und fiese Gangstertrupps vor der Polizei in Sicherheit bringen.



In Parkhäusern können Sie Ihren Verfolgern entkommen.

Pulp Fiction

Sie beginnen Ihre Karriere mit einer klapprigen Schrottmühle und schlagen sich zunächst mit Kurierdiensten durch. Später können Sie mit dem verdienten Geld einen besseren Wagen kaufen und erhalten auch riskantere Jobs. So engagiert Sie eine Bande als Fluchtfahrer für einen Banküberfall. Punkt zwölf Uhr sollen Sie die Herrschaften vor dem Kreditinstitut abholen und sicher an ihren Bestimmungsort chauffieren. Ein andermal müssen Sie einen Gangster beschatten. Fahren Sie dabei zu dicht auf, bemerkt er sie vielleicht. Bleiben Sie zu weit hinten, kann es sein, daß Sie die Zielperson aus den Augen verlieren. Bei der Wahl des Szenarios ließen sich die Designer von 70er-Jahre-Krimiserien und Gangsterfilmen wie **Starsky und Hutch** oder **Pulp Fiction** inspirieren. Im Fuhrpark warten Muscle-Cars, beispielsweise ein Cadillac Eldorado, ein Trans Am oder ein Dodge Charger. Dazu gibt es fetzigen Seventies-Funk, und aus dem umgebauten Radio tönt der Polizeifunk.

In den Straßen von San Francisco

Die Jungs von Reflections legen großen Wert auf ein realistisches Verkehrssystem. So sollen auf den Straßen zahlreiche unbeteiligte Fahrzeuge unterwegs sein, und es wird Ampeln sowie Staus geben. Innerhalb der Stadtgrenzen können Sie sich auf dem Original-Straßennetz der jeweiligen Metropole (Sie erledigen Einsätze in San Francisco, Miami, New York und Los Angeles) völlig frei bewegen und sogar in Parkhäuser fahren. Auch die Polizisten sollen möglichst lebensnah agieren. So sollten Sie nicht zu lange im Halteverbot vor der Bank parken, sonst werden die Gesetzeshüter mißtrauisch. Wenn es richtig zur Sache geht, können Sie auf solche Kleinigkeiten natürlich keine Rücksicht mehr nehmen. Das überarbeitete Schadensmodell von **Destruction Derby** sorgt dafür, daß auch bei **Driver** mächtig viel Blech verschrottet wird. Allzu intimer Kontakt mit einem Laternenpfahl bringt nicht nur ein deformiertes Fahrzeug, sondern auch verminderte Fahrleistung. Damit Sie Ihre schönsten Verfolgungsjagden auch für die Nachwelt festhalten können, bietet **Driver** eine ausgefeilte Replay-Funktion an, bei der Sie beliebig mit verschiedenen Kameraeinstellungen und Schnitten hantieren können. RS



Die Wagen besitzen ein detailliertes Schadensmodell. Die unfähige Polizei führt's vor.

Driver

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Reflections
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Endlich mal ein Rennspiel, bei dem ich nicht nur stupide meine Runden drehe. Statt dessen gibt es spannende Autojagden mit 70er-Flair.«

Antiterror-Rollenspiel

Deus Ex



Abenteuer in der ganzen Welt und eine ausgeklügelte Handlung sollen im nächsten Werk von Warren Spector für Furore sorgen.

Schlecht riechende Orks, ungewaschene Skelettkrieger und bärtige alte Magier: Sind das die Kontrahenten, mit denen Sie sich wirklich in Rollenspielen anlegen wollen? Warren Spector, einst Produzent hinter einigen der besten Fantasy-Werke (Ultima 7, Ultima Underworld), bastelt derzeit an einem Alternativprogramm. Deus Ex (sprich: Deh-us eks) spielt in der nahen Zukunft. Im Jahr 2052 erledigen Sie als Antiterror-Spezialist J.C. Denton Aufträge für eine Sicherheitsfirma und kommen dabei unversehens Verschwörungen von Regierungen und Großkonzernen auf die Schliche. Spector beschreibt die Hintergrundgeschichte als »Akte X ohne Außerirdische«.

Schleichen und schießen

Die Entwickler wollen viel Wert auf größtmögliche Handlungsfreiheit legen. Sie können sich wie bei Dark Project in schwer bewachte Gebäude schleichen, indem Sie Licht und Schatten geschickt ausnutzen. Wahlweise bestechen Sie einen Sicherheitsbeamten und steigen als Wache ein, oder Sie greifen kurzerhand zum Raketenwerfer und legen alles in Schutt und Asche. Deus Ex spielen Sie grundsätzlich aus der Ich-Perspektive, die Hauptfigur werden Sie ausschließlich bei Gesprächen mit anderen Personen zu Gesicht bekommen.

Wie in typischen Rollenspielen gewinnen Sie durch erfolgreiche Aktionen Erfahrungspunkte. Je mehr Sie haben, desto kräftigere Nanotechnik-Geräte können Sie sich unter die Heldenhaut pflanzen lassen. Dadurch springen Sie höher, rennen schneller oder sehen näherkommende Gegner schon aus größerer Entfernung.

Globale Einsätze

In Deus Ex lernen Sie einige der schönsten Orte der Welt am heimischen PC kennen. Wir konnten schon durch eine beeindruckende Straße in Hong Kong spazieren: Zwischen alten Pagoden, Restaurants und Tempeln wuseln Chinesen herum, richtig zur Sache geht es dann in den Gebäuden. Auch das Weiße Haus haben die Programmierer anhand der Original-Grundrisse nachgebaut, allerdings wird der US-Präsidentensitz um erfundene Bunkeranlagen erweitert. Auf dem Plan stehen außerdem Kapitel in Paris, sogar auf den Eiffelturm sollen Sie klettern können. New York ist inklusive der Freiheitsstatue vorhanden, London mitsamt U-Bahn, und in Indien erkunden Sie das Taj Mahal. PS



Die Unreal-Engine sorgt in Hong Kong für beinahe photorealistische Lichteffekte und Innenräume.

Deus Ex

Genre: 3D-Rollenspiel | Hersteller: Ion Storm
Termin: 4. Quartal '99 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Ich weiß gar nicht recht, was mich bei Deus Ex am meisten fasziniert. Ist es das coole James-Bond-Szenario, das wunderschöne Leveldesign oder die originelle Verschwörungs-Rahmenhandlung?«

Shodan lebt!

System Shock 2

In den Tiefen des Alls treibt ein riesiges Raumschiff, in dem der wahnsinnige Bordcomputer alle Menschen ausgelöscht hat. Alle bis auf einen – Sie.

Angenehm plätschernde Musik ertönt aus den Lautsprechern des Fahrstuhls, während Sie gemütlich zur nächsten Ebene fahren. Endlich stoppt der Aufzug, die Türen gleiten auf – und eine Flut wütender Mutanten schwappt brüllend in die Kabine. Das kommt Ihnen bekannt vor? Dann hat der Action-Klassiker System Shock auch bei Ihnen bleibende Spuren hinterlassen.

Einer gegen alle

1994 sorgte Looking Glass' eigenwillige Mischung aus 3D-Action und Rollenspiel für Furore, und Zigtausende begeisterter Spieler kämpften auf der verwüsteten Citadel-Raumstation gegen die wahnsinnige Computerintelligenz Shodan. Mit System Shock 2 will Looking Glass die klaustrophobische Spannung des Vorgängers beibehalten. Diesmal sind Sie an Bord eines riesigen Raumschiffs unterwegs – und wieder auf sich allein gestellt. Während Sie durch demolierte Gänge huschen und sich Ihrer Haut gegen wildgewordene Roboterhorden erwehren, wird Ihnen eines mit Entsetzen klar: Shodan ist zurück.

Punkte und Patronen

Wie Ihr Einzelkämpfer gegen die feindliche KI vorgehen soll, werden Sie in Zukunft weitgehend selbst in der Hand haben: In System Shock 2 entwerfen und trainieren Sie Ihren Charakter wie in einem Rollenspiel. Als kampfstarker Marine sollen Sie beispielsweise Experte im Umgang mit Waffen sein, während der Geheimagent auf den Einsatz von Psi-Kräften vertraut. So soll er etwa per »Cryokinesis«-Fähigkeit die Luft um Gegner herum einfrieren können. Besonders ausgefeilt fällt laut Looking Glass das Waffensystem aus. Jede Kanone soll vielseitig konfigurier- und aufrüstbar sein, verschiedene Munition verwenden und auch Schaden nehmen.



Der Attentäter-Cyborg aus dem ersten Teil ist wieder mit von der Partie.

Ihre gutgeölte Standardwumme ist also unter Umständen auch dem frischgefundenen, aber beinahe schrottreifen Wunderstrahler vorzuziehen. Manchmal wird der Einsatz von Feuerkraft eher von Nachteil sein – hier orientieren sich die Entwickler am hauseigenen Dark Project, dessen (verbesserte) Engine System Schock 2 benutzt. Die soll endlich zeitgemäß aussehen; farbige Lichtquellen und Transparenzeffekte sind nur einige der Neuerungen, die für spannende Raumschiff-Atmosphäre sorgen werden. Apropos Atmosphäre: Gerüchten zufolge soll auch die berühmt-berüchtigte Fahrstuhlmusik wieder erklingen. CS



Das komplexe Interface samt Inventar soll sich auch ausblenden lassen.



So werden herumstapfende Wartungsroboter im Spiel aussehen.

System Shock 2

Genre: 3D-Rollenspiel — Hersteller: Looking Glass
Termin: 3. Quartal '99 — Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Die pulstreibende System-Shock-Atmosphäre angereichert mit Charakterwerten – das kann nur katastrophal schiefgehen oder absolut phantastisch werden. Ich tippe natürlich auf letzteres.«



Zweiter Anlauf

TOCA 2

Realistisches Fahrverhalten kombiniert mit haarsträubenden Rangeleien im Pulk – mit dieser Rezeptur soll der Rennspielthron gestürmt werden.



Auf CD: Video-Special



Fort mit dem Ford: Trotz allen Bemühens um Realismus will TOCA 2 vor allem packende Tourenwagen-Action bei hautnahen Zweikämpfen bieten.



Mit dem van Diemen Formel Ford läßt es sich wunderbar driften.

Neben Papyrus (Grand Prix Legends) gehört Codemasters inzwischen zur allerersten Garnitur der Rennspielentwickler. Daran ist hauptsächlich Colin McRae Rally »schuld«, das im letzten Jahr mit seinem hervorragend simulierten Fahrverhalten neue Maßstäbe in diesem Genre setzte. Die Engine basierte auf dem 1997 erschienenen TOCA, einem Programm rund um die britische Tourenwagenmeisterschaft. Auch das heimste durchweg ordentliche Wertungen ein, mußte sich aber etliche Kritik an Details wie etwa der übersensiblen Steuerung gefallen lassen. Codemasters will das nicht auf sich sitzen lassen und präsentiert demnächst den runderneuerten Nachfolger TOCA 2.

Klassen-Masse

Dummerweise tat sich bei den acht Tourenwagen-Werksteams von 1997 auf 1998 bis auf ein paar neue Fahrer, Lackierungen und leicht verschobene Stärkeverhältnisse recht wenig. Um dieses Handicap auszugleichen, packte man kurzerhand einige komplett neue Rennserien in Form von Markenpokalen dazu. Die entstammen teilweise dem Rahmenprogramm der britischen Meisterschaft, teilweise der Phantasie der Entwickler. Das Spektrum der sieben zusätzlichen Fahrzeuge ist extrem breit: Vom schwächlichen, gerade mal gut 200 km/h laufenden Ford Fiesta über den extrem starken Lister Storm GT1-Sportwagen bis hin zum originellen Scorpion-Dreirad sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Gegenbewegung

Damit sich die neue Vielfalt nicht auf das Begutachten der schmucken Karossen beschränkt, legten die Programmierer größten Wert auf ausgefeilte, von Bolide zu Bolide merklich unterschiedliche Fahreigenschaften. Das Vorhaben scheint gelungen: Der Fiesta ist ideal für Einsteiger, mit dem Formel Ford läßt es sich wunderbar driften, während der Lister Storm für fehlerfreie Runden einer kundigen Hand bedarf. Für die Hauptakteure, die vergleichsweise schwachen und gewichtigen Supertourenwagen, blieb es beim etwas schwerfälligen Handling. Ersten Proberunden nach zu

urteilen, verhalten sie sich im schmalen Grenzbereich aber nun etwas berechenbarer, zudem wurde die fast schon übertriebene Empfindlichkeit des Vorgängers gegen Bodenwellen deutlich gemildert.

Steigende Kurse

Einen weiteren strittigen Punkt ließen die Programmierer unverändert: Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen (und natürlich der Realität) dürfen Sie die bis zu 13 Veranstaltungen der Meisterschaft nicht ohne weiteres alle bestreiten. Einen Freifahrtschein haben Sie nur für den ersten Lauf; wollen Sie danach weiter mitmischen, müssen Sie eine bestimmte Punkteausbeute vorweisen. Die Vorgabe wurde zwar mit 15 gegenüber den 20 Zählern des Vorgängers pro Rennwochenende leicht zurückgeschraubt, wegen des insgesamt anspruchsvollen Niveaus dürften die späteren Strecken aber für viele dennoch unerreichbar bleiben. Im Gegenzug hat Codemasters nun klar die größeren Spendierhosen an: Statt dem läppischen einen aus TOCA warten inzwischen satte zehn Bonuskurse darauf, von Ihnen erobert zu werden.



Die Replays überzeugen mit stimmungsvoll eingefangenen Panoramabildern.

Zwangspause

Ein paar Modifikationen und Neuerungen in TOCA 2 wurden durch das geänderte Reglement der britischen TW-Meisterschaft bedingt. Bei der Qualifikation ist Konzentration angesagt: Nicht mehr drei, sondern nur noch eine einzige fliegende Runde entscheidet über die Startaufstellung. Die bislang zwei gleichlangen Läufe wurden nach Vorbild der deutschen STW in einen Sprint und das längere Hauptrennen aufgeteilt. Bei letzterem ist außerdem ein Boxenstopp samt Reifenwechsel Pflicht, den Sie aber weder im ersten noch im letzten Rennviertel absolvieren dürfen. Überhaupt haben Mechaniker in die TOCA-Teams Einzug gehalten; vor dem Rennen können Sie Ihren Untersatz erst einmal der Strecke anpassen. Die wenigen Setup-Möglichkeiten beschränken sich auf das Wesentliche wie Federhärte, Getriebeübersetzungen oder den Anpreßdruck.



Wenn's die lieben Kollegen übertreiben, schickt man ihnen einen Autofahrergruß hinterher.

Optisch attraktiver

Grafisch gehören die Codemasters-Renner seit jeher nicht zur absoluten Spitze. Diese Einschätzung gilt wohl auch für TOCA 2: Ober-, aber nicht Topklasse. Die Kurse wirken nun etwas »lebensechter«, die Farben wurden deutlich kräftiger, Himmel und Hintergrund detaillierter. Bei den Objekten am Streckenrand tat sich nicht besonders viel, allerdings wurde das beim Vorgänger noch sehr auffällige, störende Aufpoppen der Landschaft auf ein Minimum reduziert. Der endgültige Grafikeindruck bleibt aber abzuwarten; unsere Vorabversion war in dieser Beziehung noch nicht fertiggestellt, ein Großteil der Texturen blieb ungefiltert. MG





Die gleiche Stelle des Silverstone-Kurses im direkten Grafikvergleich zwischen TOCA 2 (oben) und dem Vorgänger (unten).

TOCA 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Termin:	Februar '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »TOCA war gut, aber für einen Nachfolger gab es noch viel zu tun – Codemasters hat dies offenbar erkannt und sich auf den Hosenboden gesetzt. Schon die Beta-Version hat mich spontan begeistert.«

Bauern, Bonzen und Kanonen

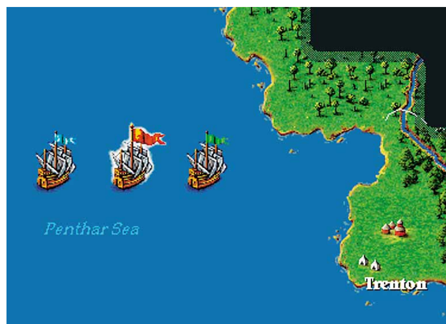
Imperialismus 2

Im Strategiespiel Imperialismus 2 lenken Sie über 300 Jahre hinweg die Geschicke Ihres Staates. Dabei ist fast jedes Machtmittel erlaubt.



Straßenbauer, Ingenieure und Geologen verbessern den Ertrag einzelner Felder.

Vor rund eineinhalb Jahren erzielte Imperialismus mit einer GameStar-Wertung von 79 Prozent einen Achtungserfolg. Nur die dröge Grafik, die zähe Anfangsphase und das simple Kampfsystem des Strategiespiels verhinderten den Sprung über die 80er-Hürde, den SSI nun mit der Fortsetzung meistern will. In Imperialismus 2 steuern Sie rundenweise eine von sieben europäischen Großmächten am Anfang des 16. Jahrhunderts. Amerika ist zwar bereits entdeckt, doch das gelobte Land birgt immer noch seine Geheimnisse. Um Geographie-Asse nicht zu bevorzugen, wird eine fiktive Weltkarte zufällig generiert, so daß Spanien schon mal an Deutschland grenzen kann.



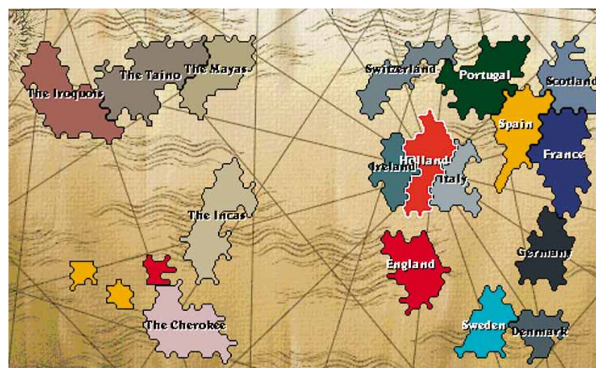
Vor der Küste des fiktiven Amerika trifft unser Handelsschiff auf zwei Konkurrenz-Segler.

Reise ins unentdeckte Land

Im Vergleich zum ersten Teil werden Entdeckungsfahrten wichtiger, denn die Landkarte ist zu Spielbeginn verdeckt. Mit mutigen Expeditionen klären Sie Weltmeere und die Neue Welt auf, die reiche Bodenschätze birgt. Sie verhandeln mit Ureinwohnern, schließen Verträge und bauen so nach und nach ein Imperium auf. Ihre Handelsflotten schaffen die Rohstoffe von Amerika in die europäische Heimat, um sie weiterzuverarbeiten. Damit decken Sie zum einen Ihren Güterbedarf, zum anderen die Materialkosten für Armee und Flotte. Die liebe Konkurrenz schläft derweil nicht – Ihre Aktionen in den Kolonien wirken sich auf die Beziehungen in der alten Welt aus. Wenn Sie etwa die Lieblings-Niederlassung einer Großmacht angreifen, fangen Sie sich schnell eine Kriegserklärung ein. Bei See- oder Landschlachten schaltet das Spiel auf eine taktische Karte des Kampfgebiets um, auf der Sie Ihre Truppen ebenfalls rundenweise ziehen. Doch auch kalter Krieg führt an die Machtspitze; so lassen sich unliebsame Nationen mit einem Handelsboykott belegen.

Schiebung

Leider müssen Sie sich in vielen Menüs mit Schiebereglern plagen, um Produktion und Handel in den Griff zu kriegen. Dadurch ähnelt Imperialismus 2 antiken Strategiespielen wie Kaiser – ob dieser Look 1999 noch zeitgemäß ist, darf bezweifelt werden. Dafür wurde der Technologiebaum kräftig gegossen; künftig haben Sie noch mehr Einfluß auf den technischen Fortschritt: So können Ihre Wissenschaftler das Militärwesen revolutionieren oder an landwirtschaftlichen Errungenschaften basteln. MD



Die diplomatische Weltkarte; links ist »Amerika« zu sehen.

Imperialismus 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	SSI
Termin:	März '99	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Auch Imperialismus 2 spielt sich eher wie Kaiser als wie Civilization, doch hinter dem simplen Look versteckt sich abermals komplexe Strategie.«

Ein Schweinchen namens A-10

A-10 Warthog

Mit Longbow 2 schuf Skunkworks einen Simulations-Meilenstein. Ihre Umsetzung des Panzerknackers A-10 Warthog soll ebenso gut werden.

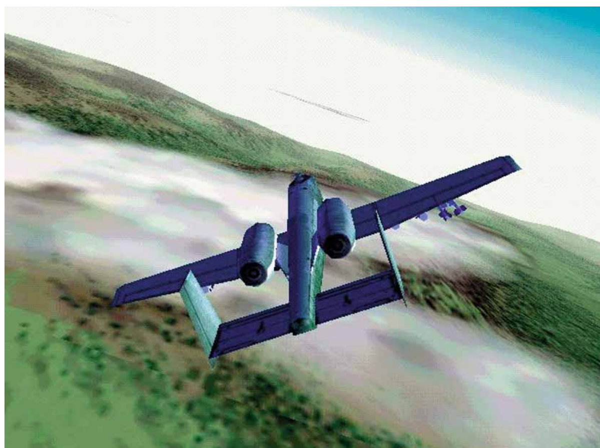

Die A-10 ist nicht sonderlich schön, aber mit ihren Mavericks ein tödlicher Gegner.

Seitdem sich ihr Produzent und Chefentwickler Andy Hollis ausschließlich um den nächsten Teil der Wing Commander-Saga kümmert, sind die Mannen von Skunkworks kopflos – möchte man meinen. Doch das Team, auf dessen Konto Highlights wie Longbow 2 gehen, hat still und leise an einer neuen Simulation gewerkelt. Diesmal haben sich die Amerikaner keinen Helikopter vorgenommen, sondern das legendäre »Warzenschwein«. A-10 Warthog versetzt Sie in dessen Cockpit.

Panzerknacker

Normalerweise kommen sich Hubschrauber und Flugzeuge auf dem Schlachtfeld nur sehr selten ins Gehege. Während die Flieger meist Bombeneinsätze absolvieren oder gegnerische Geschwader in der Luft abfangen, kümmern sich die Helikopter-Besatzungen eher um Bodentruppen. Doch die A-10 kann langsam genug fliegen, um Jagd auf Panzer und verwandte Vehikel zu machen. Dabei nutzt sie genau wie die Kampfkopter geschickt die Deckung von Hügeln und Wäldern.

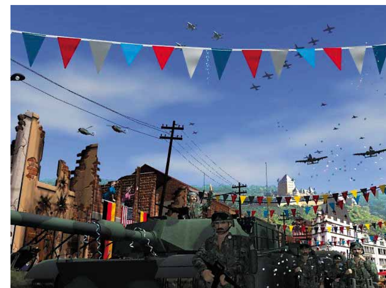
Für A-10 Warthog haben sich die Longbow-Entwickler von ihrer alten Grafikengine getrennt. Denn Bäume oder Wettereffekte gab es in Longbow 2 nicht. Die neue Engine wird extrem hochauflösende Texturen verwenden, die aktuelle Grafikkarten bis zum Anschlag fordern sollen. Regen soll unterwegs die Sicht durchs Panzerglas behindern, ein voll dynamisches Beleuchtungssystem alle Objekte ins rechte Licht setzen.


So hoch fliegt das Warzenschwein nur äußerst selten.

Kampf um Deutschland

Das A und O einer Flugsimulation ist neben dem Realismus und der grafischen Präsentation ein spannender Feldzug. A-10 Warthog liefert gleich zwei davon. So dürfen Sie sich in den koreanischen Nord-Süd-Konflikt stürzen. Die zweite Kampagne schickt Sie zurück in den kalten Krieg, der diesmal ausschließlich über Deutschland tobt. Dabei fliegen Sie genauso oft Unterstützungseinsätze für verbündete Bodentruppen wie Angriffe gegen Radaranlagen oder Panzerkolonnen. Zwischendurch klären eingestreute Rendersequenzen Sie über den weiteren Ablauf des Krieges auf.

Derzeit feilt das Skunkworks-Team noch an den letzten Feinheiten der Grafikengine und implementiert den Multiplayer-Modus für bis zu acht flugwillige Warzenschweinbändiger. Bis zur Veröffentlichung im April sollen dann auch die letzten Daten von den Jane's-Analytikern verarbeitet sein, die in das obligatorische Multimedia-Nachschlagewerk einfließen. MIC


Hübsche Zwischensequenzen wie diese lockern die dynamische Kampagne auf.

A-10 Warthog

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Jane's
Termin:	April '99	Ersteindruck:	Sehr gut

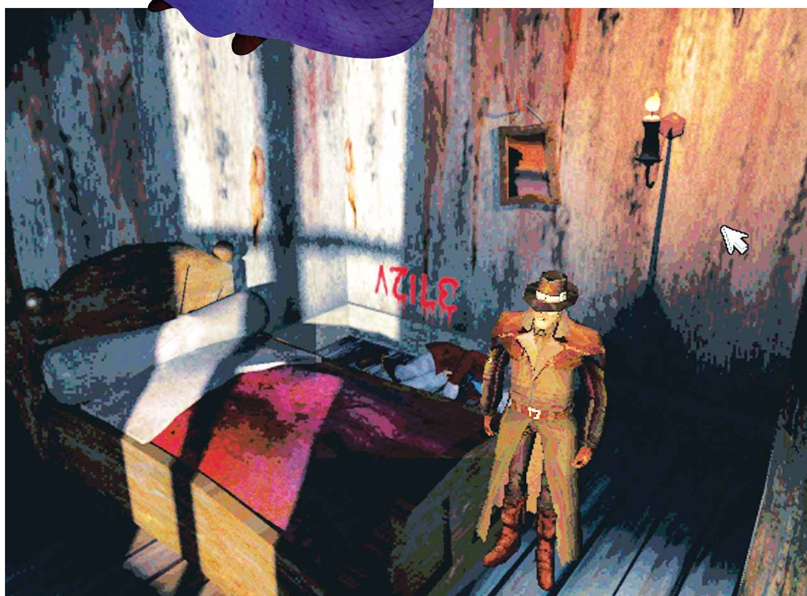
Michael Schnelle: »Endlich produziert mal wieder jemand ein Spiel um das Warzenschwein. Wenn die Skunkworks-Jungs das Programmieren, inklusive Longbow-2-Feeling, nicht verlernt haben, könnte A-10 Warthog der Simulations-Knüller dieses Frühjahrs werden.«



Konkurrenz für Humphrey Bogart

Discworld Noir

Der dritte Teil der Scheibenwelt-Adventures geht neue Wege: Statt bunter Zeichentrickgrafik ist jetzt düstere Renderoptik angesagt.



Rätselhaft: Was will uns die blutige Schrift an der Wand sagen?

Stellen Sie sich die folgende Filmszene vor: Ein Mann mit Schlapphut und Mantel wird durch die Straßen des nächtlichen Ankh-Morpork gejagt. Die Kamera blickt durch die Augen seines unerbittlichen Verfolgers, während dieser über Mauern hechtet und um Ecken biegt. Schließlich erreicht er sein Opfer und – ein Mord geschieht. Der Gemeuchelte ist der Privatdetektiv Luton, Ihr Spielcharakter. Die gesamte Handlung von Discworld Noir spielt in einer Rückblende und führt schließlich zu dieser Szene. Vielleicht sind Sie gut genug, Ihren Tod zu verhindern...



Jeder der Gegenstände im Inventar dient auch als Dialog-Thema.

Der Morporker Falke

Die Londoner Firma Perfect werkelt gerade am dritten Adventure zu Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romanreihe. Diesmal steuern Sie jedoch nicht den tolpatschigen Zauberer Rincewind durch eine klatschbunte Zeichentrickwelt. Discworld Noir bricht mit der Tradition und kommt in düsterer Render-Grafik daher, die offenkundig von Filmen wie Casablanca oder Der Malteser Falke inspiriert ist. Schauplatz ist die berühmte Stadt Ankh-Morpork, in der erfahrene Leser viele Orte wiedererkennen werden: Die Handlung führt Ihren schlapphütigen Helden unter anderem in die unsichtbare Universität und den Tempel der kleinen Götter.

Luton ermittelt

Anders als Grim Fandango soll Discworld Noir die bewährte Point-and-click-Steuerung benutzen. Dafür wollen die Designer bei den Rätseln neue Wege gehen. Nur ganz wenige der Aufgaben sollen auf aberwitzigen Objekt-Kombinationen beruhen, die für die ersten beiden Teile so typisch waren. Statt dessen werden Sie eine Sammlung von Hinweisen anlegen (teils Gegenstände, teils Notizen, teils Beobachtungen), auf die Sie im Gespräch mit Charakteren Bezug nehmen können. Das ganze Spiel ist nichtlinear angelegt. Es soll zwar feste Storyblöcke geben, die meisten Aufgaben dürfen Sie jedoch in beliebiger Reihenfolge angehen. Viele Nebenstories sind zum Lösen der Hauptgeschichte gar nicht notwendig, sollen aber wertvolle Hinweise liefern.

Perfect hat sich kompetente Hilfe geholt, um Noir zu einem Erfolg zu machen: Terry Pratchett höchstpersönlich überarbeitete das Skript, und Andreas Brandhorst, der Übersetzer der Romane, überträgt die stolzen 16.000 Textzeilen des Spiels. Brandhorst hat dafür angeblich sogar ein Buchprojekt zurückgestellt. GUN

Discworld Noir

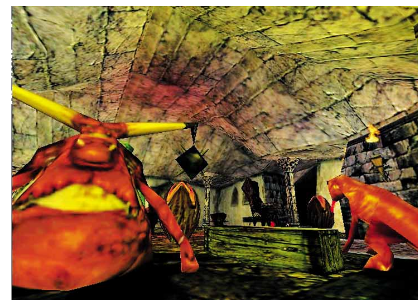
Genre:	Adventure	Hersteller:	GT Interactive
Termin:	März '99	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Die ungewöhnliche Idee scheint aufzugehen, obwohl hier zwei so grundverschiedene Szenarios wie Film Noir und Scheibenwelt gemixt werden. Als anspruchsvolles Detektivspiel mit humoriger Note macht Discworld Noir einen guten Eindruck.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.


Dungeon Keeper 2 soll im Sommer '99 erscheinen.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
NEU	A-10 Warthog	Flugsimulation	Jane's	3/99	Sehr gut	April '99
UPDATE	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98	Ausgezeichnet	2. Quartal '99
	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	2/99	Gut	März '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98, 1/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99	Ausgezeichnet	Mai '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Juni '99
NEU	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	März '99
NEU	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
UPDATE	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3/99	Gut	März '99
UPDATE	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Mai '99
NEU	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	2. Quartal '99
	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	Dezember '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	März '99
UPDATE	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98, 12/98, 1/99	Sehr gut	März '99
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	April '99
UPDATE	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
NEU	Imperialismus 2	Strategie	SSI	3/99	Gut	März '99
UPDATE	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	Mai '99
UPDATE	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	2. Quartal '99
	Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	2/99	Gut	März '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Mechwarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98	Sehr gut	Mai '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Pizza Syndicate	Simulation	Software 2000	12/98	Gut	März '99
	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	2. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98	-	3. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	2. Quartal '99
UPDATE	Requiem: Avenging Angels	3D-Action	3DO Company	7/98, 10/98	Sehr gut	April '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98, 1/99	Sehr gut	März '99
NEU	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Silver	Action-Rollenspiel	Infogrames	3/99	Sehr gut	April '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98	Gut	2. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Star Wars: X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	11/98, 2/99	Seht gut	März '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Summoner	Rollenspiel	Volition	2/99	Gut	3. Quartal '99
NEU	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	12/98, 3/99	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	März '99
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	8/98, 1/99	Sehr gut	März '99
	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99	Sehr gut	2. Quartal '99
	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	Eidos	12/98	Sehr gut	März '99
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	2. Quartal '99
	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	2. Quartal '99
UPDATE	Yarg	Action-Rennspiel	VCC Entertainment	2/99	Gut	März '99

Ränkespiele statt Daikatana

Skandal um Ion Storm

Große Sprüche und finstere Intrigen: Hinter den Kulissen der einst hoffnungsvollen Newcomer-Firma aus Dallas brodelt es.

Es hätte alles so schön werden können. Als die Spielefirma Ion Storm Ende ’96 an den Start ging, hatten alle Beteiligten große Pläne. »Nur das Design zählt«, hieß das Motto der Firmengründer. In erster Linie waren das John Romero und Tom Hall, beide ehemalige id-Software-Designer und Mitbegründer des 3D-Actiongenres. Dazu gesellten sich der ehemalige 7th Level-Chefentwickler Todd Porter sowie der frühere id-Manager Mike Wilson. Später kam, allerdings in einer Außenstelle in Austin und weitgehend abgekoppelt von internen Vorgängen, der ehemalige Origin-Produzent Warren Spector dazu. »Nur das Design zählt« – das bedeutete vor allem, daß keine Marketing-Abteilung Einfluß auf die Spiele nehmen und kein Vertrieb halbfertige Produkte bugverseucht auf den Markt werfen sollte. Ion Storm galt als kommender Stern am Spiele-Himmel. Großkonzerne rissen sich um Kooperationen. Wer die Beteiligungsangebote verschiedener Firmen hochrechnete, kam Anfang ’97 auf einen Firmenwert von rund 100 Millionen Dollar. Und das, obwohl außer vagen Infos und bunten Bildern nichts von den angekündigten Meisterwerken zu sehen war. Schließlich ging das britische Unternehmen Eidos aus dem Rennen als Sieger hervor, präsentierte stolz einen Vertrag mit den umtriebigen Texanern. Und darf seitdem kräftig Geld nach Dallas pumpen, ohne bislang einen Dollar zurückzubekommen. Bis heute hat Ion Storm nur ein einziges Spiel veröffentlicht, das zudem schlecht und ein kommerzieller Mißerfolg war: **Dominion**.



Daikatana: Das 3D-Actionspiel macht einen prächtigen Eindruck – es wird nur nicht fertig.

Stürmisches Wetter

Der Stern von Ion Storm scheint zu sinken. Seit Monaten schon brodelt die Gerüchteküche. Scharen von Programmierern und Grafikern haben Romero & Co. mittlerweile den Rücken gekehrt. Interne E-Mails von Ion Storm, offensichtlich von verbitterten Angestellten an die Öffentlichkeit gebracht, sind regelmäßig im Internet zu finden. Den größten Schlag mußte die Firma Mitte Januar ’99 einstecken. Ein Artikel in der Zeitung Dallas Observer, angereichert mit Zitaten aus zugespielten elektronischen Briefen und Hausmitteilungen, warf ein bizarres Licht auf die Vorgänge hinter den Kulissen. Einen Tag später veröffentlichte das Blatt eine umfangreiche Sammlung weiterer E-Mails wichtiger Storm-Leute, vor allem von Todd Porter, John Romero und Mike Wilson. In diesen droht etwa ein entrüsteter Porter einer Agentur mit Vertragskündigung, weil in einem Bericht des Musikmagazins Rolling Stone nicht er, sondern ausschließlich Romero abgebildet wurde. Der gleiche Porter nennt in einem anderen Schreiben die Mitarbeiter, die über 15 Monate am wichtigsten Spiel der Firma, **Daikatana**, gearbeitet hatten, nach deren Kündigung schlicht »Shit«. Wild wird mit Zahlen jongliert, von den Kosten einer Romero-Party (11.000 Dollar) über die monatlichen Überweisungen von Eidos (900.000 Dollar) bis hin zu den monatlichen US-Verkaufsmengen von **Dominion** (schlappe 7.000).

Über den Wolken

Der Vertrag zwischen Eidos und Ion Strom sieht vor, daß die Engländer die ersten drei Werke der Texaner weltweit vertreiben und außerdem eine feste Option auf drei weitere Programme haben. Für Eidos werden diese sechs Spiele zum teuren Spaß. Das britische Unternehmen durfte angeblich sofort die Entwicklungskosten in Höhe von jeweils drei Millionen Dollar für drei Projekte vorstrecken: **Daikatana**, das Rollenspiel **Anachronox** sowie Todd Porters inzwischen eingestelltes **Doppelgänger**. Mit Warren Spectors **Deus Ex** (siehe Preview) gesellte sich bald ein anspruchsvoller und teurer vierter Titel dazu. Eidos stieg für Ion Storm auch ins Immobiliengeschäft ein und erwarb für weitere Millionen ein luxuriöses Penthouse im 54. Stock des zweithöchsten Wolkenkratzers in Dallas. In den Räumlichkeiten des Chase Tower, darunter ein kostspielig ausgestattetes THX-Minikino und verglaste Konferenzräume mit Blick auf Dallas, entwickelt Ion Storm einen Teil der Spiele.

Zurückgezahlt werden diese großen Summen, so jedenfalls die Planung, durch die Erlöse aus verkauften Spielen. Im besten Falle bekommt die Spielergemeinde erstklassige Programme, Ion Storm und Eidos verdienen Geld. Daß die Rechnung nicht unbedingt aufgehen muß, zeigte das erste von Ion Storm veröffentlichte Programm **Dominion**. Mit der Produktion des Echtzeit-Strategiespiels hatte Todd Porter bereits bei seiner früheren Firma 7th Level begonnen. 7th Level wollte das halb fertige **Dominion** verkaufen, um Bargeld in die leeren Kassen zu bekommen. Porter kam das wohl gerade recht. Seine Kalkulation könnte folgende gewesen sein: Eidos zahlt laut Vertrag 3 Millionen Dollar an Ion Storm für jedes Spiel. Ion Storm zahlt 1,5 Millionen Dollar an 7th Level. Ion Storm heuert ein paar Programmierer an. Die Programmierer stellen **Dominion** in ein paar Wochen fertig. Ion Storm verdient über eine Million Dollar, und liefert gleichzeitig einen der Eidos versprochenen sechs Titel ab.

Doch dann scheint Porter seine Einstellung plötzlich geändert zu haben, wie eine E-Mail an John Romero vom 2. 6. 97 zeigt: »Wir reden über einen Titel, der locker eine halbe Million Einheiten ver-

From: John Romero
Sent: Monday, June 02, 1997 5:08 PM
To: Todd Porter; Mike Wilson; Robert Wright; Tom Hall; Jerry O'Flaherty
Subject: RE: Dominion

I doubt that Dominion will be a 500k+ selling title - there's no killer buzz about it and if it makes it into the top 10, I would be surprised. Also, there hasn't been a game designer on the project for over half a year, so I'm sure it's not in a good state. We will have to invest time and money into the game to get it to a decent quality level and out the door.
The only reason we're thinking about acquiring it is so we can burn an option, simple as that. We don't want to get it because it strongly represents what Ion Storm is all about, because it doesn't - it's being developed by a company that sucks so bad it's going out of business.

John Romero
Game Designer
ION Storm

E-Mail von Romero an Porter: »Wir übernehmen Dominion nur, um eine der [Eidos-] Optionen loszuwerden.«


John Romero: »Nur das Design zählt.«

From: Mike Wilson [SMTP:mikew@ionstorm.com]
Sent: Tuesday, June 03, 1997 3:46 PM
To: Todd Porter
Subject: RE: Grow up
If you'd read the email, you'd see that that's what I got to. You ask me if I have some sort of problem with you and then you don't want to hear it? That's great communication.

Mike Wilson
Cat Daddy and CEO
evil@ionstorm.com
Ion Storm

E-Mail von Wilson an Porter: »Du fragst, ob ich ein Problem mit dir habe?«



Todd Porter: »Wir verkaufen locker eine halbe Million Einheiten von Dominion.«

From: Todd Porter
Sent: Friday, October 23, 1998 11:25 AM
To: The Owners
Cc: 'Bill Underwood'
Subject: The Deal

9. VERY concerned that John's heart is not in Daikatana - and I let them know that the only attendance problem we've had is Warren....
10. VERY VERY VERY concerned about the AI in Daikatana and that there is a TREMENDOUS amount left to do.

E-Mail von Porter nach Treffen mit Eidos: »Unglaublich besorgt über die KI in Daikatana.«

kauft.« Romeros Antwort: »Dominion verkauft niemals so viel. Das Ding verkörpert nichts von dem, was Ion Storm ausmacht. Es kommt von einer Firma, die so mies ist, daß sie pleite gehen wird.« Trotzdem konnte Porter sich durchsetzen. Sein damaliges Projekt **Doppelgänger** schob er aufs Abstellgleis. Er kümmerte sich fortan mit Eifer um sein neues Spielekind, heuerte haufenweise Programmierer an, steckte jede Menge



Dominion: Das Echtzeit-Strategiespiel wurde zum Mega-Flop.

Geld in Werbung und veröffentlichte **Dominion** mehr als ein halbes Jahr später. Ergebnis: Der technisch und inhaltlich veraltete Titel kassierte eine vernichtende GameStar-Wertung (47%), lag wie Blei in den Regalen und verpaßte dem Image von Ion Storm einen starken Kratzer.

Der Affe ist gelandet

Größtes Opfer der internen Machtkämpfe, so der Dallas Observer, war Mike Wilson. Wilson soll von den Ex-Kollegen, allen voran Todd Porter, ausgebootet und um seinen Firmenanteil gebracht worden sein. Abgesehen von geschäftlichen Differenzen zwischen Porter und Wilson krachte es auch persönlich. Porter wenig vornehm an einen Mitarbeiter: »Sag Wilson: Sei verdammt nochmal dankbar, daß wir dein Auto und dein Haus abgeschrieben haben, du rattengesichtiger Hurensohn.«

Wilson produziert seitdem mit seinem neuen Unternehmen Gathering of Developers die Spiele von unabhängigen, kleinen Spielefirmen. Ein halbes Jahr später folgte freilich seine Rache am alten Arbeitgeber: Er löste am einen Tag noch einen verspäteten Scheck von Ion Storm ein, am nächsten warb er im Handstreich den Großteil des wegen dauernder Querelen genervten **Daikatana**-Teams ab. Das Signal für die nervös wartenden Entwickler, sich mit ihren Kündigungsschreiben auf den Weg zum Personalbüro zu machen, wurde per E-Mail übermittelt: »Der Affe ist gelandet.«

Der Scherbenhaufen

Und dabei ist das 3D-Actionspiel der Dreh- und Angelpunkt der texanischen Softwareschmiede. Was **Star Wars**-Titel für LucasArts sind, sollte **Daikatana** ursprünglich für Ion Storm werden. Dank John Romero (sein Name prangt groß auf der bereits fertigen Packung) ein vermeintlich sicherer Erfolg, mit dem sich langfristig viele Dollar verdienen lassen sollen: Das Addon ist schon in der Mache, der Nachfolger fest eingeplant.

Um mit dem Actionspektakel die gewaltigen Entwicklungskosten sowie laufende Ausgaben bei Ion Strom zu decken, muß **Daikatana**, so las der Dallas Observer in internen Ion-Dokumenten, mindestens 2,5 Millionen mal über die globalen Ladentheken wandern. Ein Ziel, das völlig illusorisch ist. Selbst Bestseller wie **Unreal** oder **Quake 2** überspringen im heiß umkämpften 3D-Actionmarkt nur knapp die Marke von einer Million verkauften Einheiten.

Was bislang bei Presseveranstaltungen und auf Messen von **Daikatana** zu sehen war, ist beeindruckend – aber noch weit vom Beta-Stadium entfernt. Im Gespräch mit dem Dallas Observer hat Mike Wilson eine Erklärung: »John Romero will in erster Linie Interviews geben und John Romero sein«. Porter in einer E-Mail: »Eidos macht sich sehr große Sorgen, daß John nicht mit ganzem Herzen bei **Daikatana** ist.«

Zuerst sollte das Spiel Ende 1997 erscheinen, dann verschob sich der Veröffentlichungstermin immer weiter nach hinten. Gelegentlich nahm der Rummel um die Entwicklung des Spiels groteske Züge an. So verkündete Romero erst Anfang Januar '99, der Programm-Code sei endlich vollständig von der **Quake 1**-Engine auf die **Quake 2**-Engine portiert. Technisch versierte Branchenkenner schüttelten ob solcher Aussagen nur den Kopf: Erst 15 Monate nach dem ursprünglichen Erscheinungstermin steht das technische Grundgerüst, und das bei einer lizenzierten Engine? Letztlich sind derartige Verlautbarungen wohl eher als Beruhigungsmittel für nervös wartende Eidos-Manager zu verstehen – »seht her, wir tun doch was!«

Nervöser Aktionismus also, während die Gerüchteküche weiterbrodelt. Insider in Dallas schließen schon Wetten ab: Wetten, daß Ion Storm im Sommer pleite ist? Es wäre kein schönes Ende. PS

→ www.dallasobserver.com
→ www.ionstorm.com
→ www.gaminginsider.com

Das Team

Die beliebte Leserfrage stellte diesmal Patrick Difflipp (14) aus Dietzenbach.

»Aus Heft 1/99 wissen wir, was ihr einpackt – was aber würdet ihr bei einem Hausbrand zurücklassen?«

Alles andere. Schließlich ist mit so einem Feuer nicht zu spaßen – bei all den Pizzakartons in unseren Wohnungen ...




GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Unzählige Un-Dinge: Unbezahlte Rechnungen, unerledigte Korrespondenz, ein ungemachtes Bett und unaufgeräumtes Chaos. Außerdem ungenießbare Konserven, meinen ungegossenen Benjaminis und ungelesene, weil unspannende Unterhaltungslektüre. Und (unter Umständen) Unmengen ungewaschener Unterwäsche...«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Naja, eigentlich müßte die Frage ja lauten: was würdet ihr mit Freuden zurücklassen. Da wären zunächst mal ein halbes Dutzend ausrangierte Festplatten, die ich nur aufhebe, weil ich nicht sicher bin, ob irgendwelche kompromittierenden Daten drauf sind. Auch die lang verwahrten Flohmarktkisten dürfen gern ein Raub der Flammen werden.«


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich habe einen anscheinend angeborenen Sammeltrieb, deshalb würde ich freiwillig wohl gar nichts zurücklassen. Da ich aber nicht selbst ein Opfer der Flammen werden will, müßte ich mich wohl gezwungenermaßen von ziemlich vielen Dingen trennen – seien es nun Spiele, CDs, Motorsport-Literatur oder auch meine Radiergummis.«


MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Da ich ja quasi in der Redaktion lebe, würde ich all meine lieben Kollegen, den unerbittlichen Redaktionsplan und die Liste mit unerledigten Aufgaben freudestrahlend zurücklassen. Ach ja, das Chaos auf meinem Schreibtisch würde ich bei meinem Sprung aus dem Fenster ebenfalls keines Blickes mehr würdigen.«


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Meine Fotoalben wollte ich eigentlich schon lange loswerden. Besonders die kompromittierenden Kleinkind-Bilder haben mir so manches hämische Grinsen eingebracht. Und wo wir schon mal bei belastendem Material sind: Auch das ein oder andere Schulzeugnis könnte ich durchaus entbehren.«


JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Der kürzliche Umzug hat meine Frau und mich von den schlimmsten Altlasten der vorigen Wohnung befreit. Außer dem ständig anfallenden Müll aus Flaschen und gelbem Sack bleiben ausschließlich Immobilien zurück: Badewanne, Spüle und (äußerst ungern) der Kühlschrank müssen wohl den Flammen zum Opfer fallen. Zum Glück ist der Feuerlöscher nur ein Stockwerk tiefer...«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Da ich bald umziehen will, stellt sich mir diese Frage ganz konkret. Eigentlich ist es einfach: Alles kommt gut sortiert in diverse Umzugskartons, von denen ich die wegwerfe, die ich nach einem Monat noch nicht wieder aufgemacht habe. Bei mir wären das u.a. die Kartons mit den Zinnminiaturen, Amiga-Disketten, Studiums-Unterlagen und vergilbten Postspiel-Ausdrucken.«


CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Am liebsten meinen Kühlschrank: In dessen Tiefen treibt die Evolution unter vergessenen Lebensmitteln inzwischen ungestört ihre bizarren Blüten: Gelegentlich reißt mich dumpfes Pochen aus dem Schlaf, wenn die unbekannten Lebensformen meine Tupperschachtel-Barrikade zu durchbrechen versuchen. Da hilft nur noch ein Flammenwerfer!«


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Sämtliche Spiele-Gurken, für deren Test ich ein Wochenende opfern mußte. Außerdem meine staubigen Fachbücher vom Bauingenieurs-Studium, denn die kann ich weder für Sim City 3000 noch Siedler 3 brauchen. Und auch meine Pelzmantel-Sammlung und den riesigen Schmuckkoffer – zumindest könnte ich das ja der Versicherung melden...«


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Dankbar dem Flammentod übergebe ich ein paar (wenige) Spielegurken, die schon viel zu lange den Platz im PC-Regal verstopfen. Keinen Blick zurück werfe ich auch auf die umfangreiche Turnschuhsammlung, die ich vor Jahren mal begeistert angefangen und dann nie richtig getragen habe – wer zieht heutzutage schon noch originale ›Air Jordans‹ an?«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 18

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ● Open GL

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Anzeige

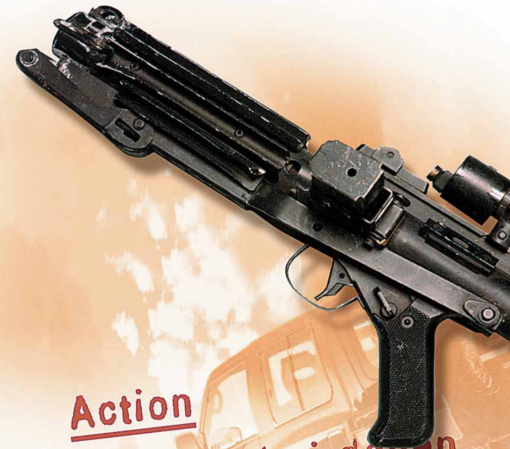
Action

Peter Steinlechner



Ich bin ja mal gespannt, wie der Wirbel um Ion Storm ausgehen wird – mehr dazu in unserem Report auf S. 58. Zumindest ohne den Einfluß von Romero sähe die Welt der PC-Spiele anders aus: In den Action-Charts basieren fast die Hälfte der Spitzentitel auf dem von ihm miterfundenen **Doom**-Prinzip. Meine Hoffnung: Romero und sein Team nehmen das Chaos zum Anlaß, ein paar richtige Entscheidungen zu treffen. Vielleicht hält **Daikatana** dann Einzug auf den vorderen Rängen.

Aufmerksamen GameStar-Lesern ist es bestimmt aufgefallen: Auf dem ersten Platz stand letzten Monat »Indiziertes Spiel«. Inzwischen ist die BPjS der Meinung, daß »das Computerspiel **Half-Life** (deutsche Fassung) weder ganz noch im wesentlichen inhaltsgleich [...] mit dem indizierten Computerspiel **Half-Life** (US-Version)« ist. Na also, wenigstens die Blechsoldaten dürfen wir auseinandernehmen!



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	-	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Turok 2	3D-Action	2/99	81%
15	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Starsiege Tribes	3D-Action	NEU	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Heiße Schlachten im Internet

Starsiege Tribes

Sierra erklärt den Online-Krieg und versetzt Sie als Infanterist mit kräftigen Waffen in eine riesige Internet-Welt.

Peter Steinlechner



Online-Spaß für gut Organisierte

Es ist ein einzigartiges Erlebnis, in Starsiege Tribes mit Dutzenden von anderen Spielern über einem gewaltigen Bergmassiv zu kämpfen oder sich von Mitstreitern zum feindlichen Hauptquartier fliegen zu lassen. In Sachen Atmosphäre und Grafik überzeugt mich der Online-Ballerspaß – spannender schießen kann ich im Internet nirgends. Dafür aber genauer: Die Waffen bieten zwar schöne Effekte, schalten sich aber in den riesigen Levels zu spät auf den Gegner auf. Interessant ist das Programm für alle, die Freude am organisierten Vorgehen und an generalstabsmäßig geplanten Großoffensiven haben.

Schauplatz heftiger Auseinandersetzungen sind nicht nur die Internet-Modi bekannter Ego-Shooter, sondern seit kurzem auch das Mech-Universum von Starsiege. Im 3D-Actionspiel Starsiege Tribes legen Sie sich in kargen Wüsten, eisigen Schneelandschaften und auf saftig grünen Wiesen mit feindlichen Blechsoldaten aus aller Welt an. Sie sind nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern können per Jetpack kurze Zeit fliegen. Außerdem schweben Sie mit stark gepanzerten Hovercrafts zum gegnerischen Hauptquartier. Neben Laserwummen und Raketen gibt's für fiese Hinterhalte auch Präzisionsgewehre mit Zielvisier.



Auf schwer gepanzerten Fliegern bringen Piloten Sie ins gegnerische Hauptquartier.

Durchgeplante Großkämpfe

Der interessanteste Spielmodus heißt »Defend & Destroy«. Dabei weist ein Kommandant seinen Truppen auf einer Karte bestimmte Ziele zu, damit die Mannen und Frauen organisiert angreifen können. Beispielsweise attackieren Recken in schwerer Panzerung das gegnerische Hauptgebäude mit Granaten, während beweglichere Kameraden den Begleitschutz übernehmen. Der Kommandant erteilt seine Befehle über ein umfangreiches Menü. Wer Lust auf eine unkompliziertere Partie hat, hopst ins Internet und tobt sich bei Capture-the-Flag- oder Deathmatch-Turnieren aus.



Die Soldaten tragen phantasievoll designte, detaillierte Blechuniformen.

Flotter Datenfluß

Der Spielspaß hängt entscheidend von der Anbindung ans Internet ab. Die Schmerzgrenze, bei der Ruckler und Hänger für Ärger sorgen, liegt erst bei Pingzeiten von rund 400ms, darunter ist das Programm perfekt spielbar. Starsiege Tribes läuft bei mäßigem Internet-Anschluß ein wenig flüssiger als 3D-Actionspiele wie Unreal. Ein 28.8er Modem reicht aus. Wichtiger ist, daß Ihr Provider für stetigen Datenfluß ohne Aussetzer sorgt. PS

Starsiege Tribes

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte

Spieler: Kein echter Solomodus, bis 128 (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 28.8er Modem	Pentium II/233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, 33.6-Modem	Pentium II/266 64 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte, ISDN

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



3D-Multiplayer-Spiel mit guter Technik.

Mit Vollgas auf zwei Rädern

Extreme-G 2

Jede Menge Waffen und bombastische Effekte, aber kaum ordentliches Fahrgefühl: Extreme-G 2 ist ein Rennspiel für Action-Puristen.



Treffer – eine Rakete schlägt mit viel Karacho bei Ihnen ein.

Der Boom bei Action-Rennspielen hält fröhlich an. Nach einigen sehr guten bis exzellenten Programmen verschiedener Hersteller schickt jetzt Acclaim sein **Extreme-G 2** an den Start. Der Titel steht für »besonders starke Beschleunigungskräfte« (G-Kräfte), und genau darum geht es in dem farbenfrohen Flitzspektakel. Am Steuer von futuristischen Feuerstühlen samt umfangreicher Waffenzuladung fahren und kämpfen Sie entweder gegen computerkontrollierte Konkurrenten, blitzschnell herumballernde Drohnen oder den eigenen Rundenrekord.

Peter Steinlechner



Extrem mäßig

Nein, trotz der schicken Grafikeffekte und Explosionen kann mich Extreme-G 2 nicht in seinen Bann ziehen. Das Programm erreicht das spielerisch verwandte Dethkarz nicht einmal annähernd. Größte Schwäche ist das kaum überzeugende Fahrgefühl. Die Loopings und Schanzen sind zwar aberwitzig angelegt, aber selbst beim tiefsten Gefälle bleibt meine Maschine fast wie festgeklebt auf dem Asphalt. Echte Slides in engen Kurven gelingen nur mit einer speziellen Taste – aber nicht aufgrund überzeugender Steuerung.

Richtig ärgerlich sind Benutzerführung und Interface. Wie gut die Werte für jedes Motorrad sind, erfahre ich nicht (wie sonst üblich) direkt auf dem Bildschirm, sondern nur im Handbuch. Und daß bei den Rennen die Strecke nicht eingeblendet wird, ist eine Todsünde. Für ein wenig Motivation sorgen nur die durchgestylten Waffensysteme und aufwendigen Spezialeffekte.

Hightech-Kisten

In **Extreme-G 2** brettern Sie im Sattel von zehn unterschiedlichen Hightech-Motorrädern um die Wette; wer regelmäßig als Gewinner über die Ziellinie rast, bekommt drei versteckte Vehikel dazu. Die Maschinen unterscheiden sich deutlich. Mal bekommen Sie einen stärkeren Standard-Laser spendiert, müssen dafür aber mit lausigen Beschleunigungswerten oder einem mäßigen Schutzschild auskommen. Zum wirklich konkurrenzfähigen Schlitten mutiert Ihr Gefährt erst durch Powerups, die gut über die Strecken verteilt auf Sie warten. All die feinen Lenkraketen, Granaten, Zusatzschilde, Nachbrenner oder Flammenwerfer haben allerdings einen kleinen Nachteil: Es paßt nur jeweils eines dieser Extras ans Gefährt, Sie müssen sie also gleich wieder wegwerfen oder möglichst schnell verbrauchen.



Selbst die steilsten Strecken sind kein Problem.

Loopings und Schanzen

Die zwölf Kurse sind recht verwinkelt angelegt. Immer wieder müssen Sie sich an Gabelungen beispielsweise für eine lange gerade oder eine kurze, aber kurvige Wegführung entscheiden. Einfach geradeaus führt Sie die Jagd nur selten. Sie fahren durch enge Loopings, flitzen über gewaltige Steilhänge, brettern gleich danach fast senkrecht in die Tiefe oder springen über Schanzen. PS

Extreme-G 2

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 25 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Laues Rennspiel mit vielen Kampfgeräten.

Tatort: Zukunft

Future Cop LAPD

Als schwer bewaffneter Gesetzeshüter stapfen Sie mächtigen Schrittes durch eine verbrecherverseuchte Großstadt der nahen Zukunft.



Bei den aufwendigen Explosionen läßt sich die Kamera ans Geschehen heranzoomen.

Peter Steinlechner



Spannender als Schimanski

Nach ungewöhnlichen Ideen suchen Polizeikadetten in Future Cop LAPD vergebens. Dafür bietet das Programm Missionsdesign vom Feinsten. So dramatisch inszenierte Aufträge sehen echte Gesetzeshüter höchstens mal im Kino. Ich darf in der schicken Umgebung fleißig Drogenbosse jagen, ganze Heerscharen feindlicher Panzer in die Luft jagen und mich über die Kommentare meiner unsichtbaren Kollegin freuen.

Schade, daß es nur acht echte Einzelspieler-Einsätze gibt. An denen sitzt man zwar ein paar Tage, aber etwas mehr hätte es sein dürfen. Zu lieblos ist mir das ganze Drumherum. Auf die kurzen Videos kann ich gerne verzichten, langfristigen Anflügen von Suchtgefahr tritt die sterile Atmosphäre sicher entgegen.

Die Aufforderung »Harry, hol schon mal den Wagen« hat bei der Polizeieinheit **Future Cop LAPD** eine ganz andere Bedeutung als in Münchner Amtsstuben. Die futuristisch ausgerüstete Gendarmerie im Actionspiel von Electronic Arts kurvt nicht in grün-weißen Nobelkarossen zum Einsatzort, sondern marschiert in hochgerüsteten Stahlkolossen durch das Revier. Einem der robusten Krieger blicken Sie über die Schulter und sorgen in detaillierten Städten voller Denkmäler oder lauschiger Parkanlagen für Recht und Gesetz. Mit heutiger Bewaffnung würden Sie in **Future Cop LAPD** nicht sehr weit kommen. Die Spitzbuben sind dick gepanzert oder in schwer bewaffneten Schwebegleitern unterwegs, die Gefechte laufen vor allem mit schwerkalibrigen Bomben, dem Flammenwerfer oder verschiedenen Raketen ab.

Mafia und Kidnapper

Highlight in **Future Cop LAPD** sind die acht umfangreichen Einzelspieler-Missionen. Was meist als schlichte Ballerei anfängt, entpuppt sich fast immer als aufwendige Verbrecherjagd. Eine Kollegin in der Zentrale dirigiert Sie per Funk durch die Straßen. Mal sollen Sie die entführte Tochter Ihres Bürgermeisters finden und den Kidnappern wegschnappen, mal am malerischen **Baywatch**-Strand von Venice Beach eine Friedenskonferenz zwischen der Mafia und Ihrer Behörde bewachen. In beiden Fällen kommt es zu überraschenden Wendungen.

Der versammelten Ganovenschar geht es in zwei Spielmodi an den Kragen. Wahlweise prügeln Sie sich als Einzelkämpfer durch acht sehr große Stadtviertel, oder Sie scheuchen im sogenannten Revierkampf Ihre Untergebenen auf die Feindverbände. Dann spielt sich **Future Cop LAPD** ähnlich wie Capture-the-Flag: Sobald Sie eine schlagkräftige Truppe aufgebaut haben, greifen Sie die Basis des Gegners an. PS



Wenn die Kampfmaschine zerstört wird, katapultieren Sie sich hinaus und bekommen einen neuen Mech.

Future Cop LAPD

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 22 bis 480 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Internet, Netzwerk, an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 150 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

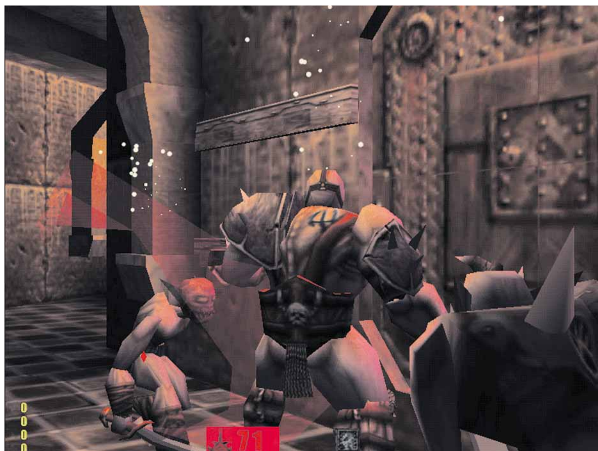
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spannendes, aber etwas steriles Actionspiel.

Dark Vengeance

Action um finstere Fantasyhorden.



So gut wie hier sind vor allem kleinere Gegner nur selten zu sehen.

Garstige Kobolde marschieren auf dem Planeten Amagar ein und wollen diese einst friedliche Welt erobern. Ihre Aufgabe im Actionspiel Dark Vengeance ist es, die Feindeshorden rechtzeitig zu stoppen. Steuerung und Kameraführung erinnern entfernt an Tomb Raider, allerdings ist beides deutlich weniger gelungen. Per Tastendruck markieren Sie jeweils einen Gegner, den Ihr Held dann mit Äxten oder magischen Sprüchen traktiert. Vor Spielstart entscheiden Sie sich für eine Karriere als Zauberer, tumber Haudrauf oder elegante Schwertkriegerin. In jeder Rolle kämpfen Sie sich auf der Suche nach Schlüsseln und grimmigen Feinden durch ausgedehnte Fantasy-Labyrinthe. PS

Peter Steinlechner

Wildes Wirrwar

Drei Helden mit unterschiedlicher Spielweise, halbwegs schmucke Grafik und stimmungsvolle Fantasy-Dungeons: Aus Dark Vengeance hätte mehr werden können. Mir macht es aber keinen Spaß, wegen der verunglückten Kameraführung ständig nicht sichtbare Gegner zu verkloppen oder im Wirrwar der Polygone meinen verschollene Helden zu suchen – stehe ich noch in der Wand oder schon im nächsten Raum?

Dark Vengeance

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 250 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

42% SPIELSPASS

Actionspiel mit schlechter Kameraführung.

Thunder Brigade

Im Hovertank gegen das Imperium.



Feindliche Hovertanks attackieren die Basis mit Minen und Raketen.

Der aufopfernde Kampf einer Rebellentruppe gegen das ach-so-böse Imperium muß einmal mehr als Hintergrund für ein Actionspiel herhalten. Das heißt in diesem Fall Thunder Brigade und setzt Sie als Piloten in einen futuristischen Hoverpanzer, mit dem Sie über Fraktallandschaften düsen und zumeist Gegner gleicher Bauart ausschalten. Die Palette der 30 Missionen reicht dabei vom Hau-drauf-Angriff über schweißtreibende Eskorteinsätze bis hin zu kniffligen Aufklärungsflügen. Auch die Missionen selbst bieten zumeist mehrere Spielvarianten an. So können Sie entweder zur Feindbasis vordringen, indem Sie Radartürme lahmlegen, oder aber diese weiträumig umfliegen. RS

Rüdiger Steidle

Terror-Technik

Thunder Brigade erinnert mich ein wenig an die alte Heli-Simulation Comanche. Hüben wie drüben gleite ich durch schroffe Gebirge und liefere mir spannende Zweikämpfe. Das Schleichen durch die engen Schluchten macht auch in Thunder Brigade für kurze Zeit durchaus Laune. Spätestens nach dem fünften Einsatz habe ich mir aber die Augen an den ätzenden Farben der Fraktalgrafik verdorben und bin ob der müden Text-Briefings gelangweilt eingeschlafen.

Thunder Brigade

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 110 bis 170 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 166 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

58% SPIELSPASS

Dröge Präsentation verdirbt den Ballerspaß.

Anzeige

Strategie

Jörg Langer



Das Highlight des Monats ist für mich klar: **Alpha Centauri** verbessert nicht nur das bewährte **Civilization**-Prinzip. Es hat auch den ersten rundum gelungenen Multiplayer-Modus im Bereich Globale Strategie. Ich hatte es als Faktum hingenommen, daß sich »epische Komplexität« und »mehrere Spieler« gegenseitig ausschließen. Ob **CivNet**, **Lords of Magic** oder **Civilization 2 Gold** – immer gab es Probleme. Zumeist Endloszüge, während denen die anderen Spieler gähnend zuguckten. **Alpha Centauri** macht praktisch alles richtig. Es bietet eine Quickstart-Option, Gouverneure und sonstige Automatikfunktionen, die Wahl zwischen gleichzeitigen und rundenbasierten Zügen, bis hin zur Einstellung, pro Stadt und Einheit so und soviele Sekunden Zugzeit zu bekommen. Hier ist der Multiplayer-Modus endlich mal mehr als ein nachlässig dazugeschustertes Packungsrückseiten-Feature.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz				
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	NEU	89%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	88%
6	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	–	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
11	Incubation	Taktik	11/97	87%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	85%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
22	Sim City 3000	Aufbauspiel	NEU	81%
23	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
24	Myth 2	Echtzeit-Strategie	2/99	79%
25	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	2/99	79%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

The Next Civilization

Alpha Centauri



Sid Meiers Firaxis-Raumschiff hat Alpha Centauri erreicht. Mit Mega-Spieltiefe im Tank landet Captain Brian Reynolds seine Siedler endlich dort, wohin sie 1992 in Civilization gestartet sind.





Auf CD: Video-Special

Geruhsam dreht sich der blaue Planet um seine Achse. Ein großes Raumschiff nimmt Kurs auf eine weit entfernte Sonne. Während seine Antriebsaggregate langsam beschleunigen, rasen grelle Blitze und riesige Explosionen über den Globus. Gerade noch rechtzeitig haben die Völker der Erde das Kolonieschiff »Unity« entsandt, um trotz kataklystischer Katastrophen und endloser Kriege die Zukunft der Menschheit zu sichern.

Facts

- 7 Fraktionen
- 10 Szenarios
- 75 Forschungsstufen
- 43 Einheiten-Komponenten
- 22 Spezialfähigkeiten
- 33 Geheimprojekte
- 38 Basis-Ausbauten

Zerfall der Einheit

Im Jahre 2200 kommt die Unity beschädigt im Alpha Centauri-System an. Im selben Maße wie das Raumschiff zerfällt auch die Einigkeit an Bord. Die Kolonisten scharen sich um sieben Führer. Nach der Landung auf der »Planet« getauften neuen Welt weiß jede Fraktion am besten, wie diese zweite Chance der Menschheit zu nutzen ist. Die Stieftöchter Gaias setzen auf friedliche Koexistenz mit dem einheimischen Leben. Die Spartaner glauben an die Kraft ihrer Waffen, die Morganer an die des Geldes. Der Kollektivgeist will einen totalitären Massenstaat etablieren, die Universitäts-Fraktion huldigt bar jeglicher Moral der Wissenschaft. Religiöse Fanatiker stehen bürokratischen Friedensbewahrern gegenüber. Baldige Konflikte sind damit vorprogrammiert.

Je nach Schwierigkeitsstufe haben Sie 400 oder 500 Jah-



Im übersichtlichen Stadtmenü manipulieren Sie in Sekundenschnelle Produktion, Berufsgruppen oder Ressourcenabbau.



Die Menschheit drückt auch dem neuen Planeten ihren Stempel auf, das plastische Terrain zeigt starke Bebauung. Dünne rote Linien verdeutlichen Stadt-Einzugsgebiete, dicke unterbrochene kennzeichnen Landesgrenzen.

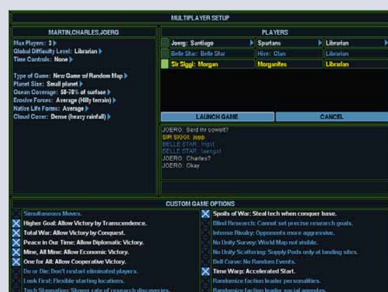
re Zeit, Ihre Fraktion auf einem von vier Wegen zum Sieg zu führen. Der punktemäßig wertvollste ist, die Menschheit auf eine neue Evolutionsstufe zu hieven. Eroberer unterjochen statt dessen alle anderen Fraktionen, Diplomaten sichern sich zwei Drittel der Stimmen im Planetaren Rat, und Mogule dominieren den Planeten per Energie-Monopol.

Civilization lebt

Alpha Centauri steht klar in der Nachfolge des ruhmreichen Civilization. Berater Sid Meier und Lead Designer Brian Reynolds schufen schon den zweiten Teil der Serie. Vom Interface bis zur Spielmechanik baut Alpha Centauri auf dem Klassiker auf. Anders aber als bei Sim City 3000 wurden viele Verbesserungen vorgenommen: Mit verformbarem 3D-Gelände, Einheitendesign, funktionierendem Multiplayer-Modus, aufgebohrter Diplomatie und

Der beste Multiplayer-Modus der Globalen Strategie

Alpha Centauri erlaubt es bis zu sieben Mitspielern, wie im Solo-Modus zu agieren – mit folgenden Änderungen:



Das Multiplayer-Setup erlaubt alle Optionen einer Solopartie inklusive Regel-Änderungen.



Caesar Octavian (Jörg) und CEO Connemara (Martin) tauschen und plauschen.

Schwierigkeitsgrad: Kann für jeden Spieler anders eingestellt werden. Dies und andere Voreinstellungen nimmt der Host in einem übersichtlichen Startmenü vor.
Zeitlimit: Sie wählen ein beliebiges Zeitlimit (oder keines), das im Spiel abgeändert werden darf. Dabei können Sie eine Mindest-Zugzeit vorgeben, die von größeren Reichen überschritten werden kann. Dazu legen Sie fest, wieviel Extrasekunden jede Stadt, Einheit und Interaktion bringen soll. Außerdem kann man Zeit-Boni anhäufen und in Notzeiten einsetzen.
Zugreihenfolge: Sie wählen zwischen rundenweiser und gleichzeitiger Spielweise. Im Spiel ist kein Wechsel zwischen beiden möglich. Wir empfehlen letztere (in Verbindung mit unbegrenzter Zugzeit): Dann ziehen alle Computer, bevor die Menschen dran sind. Die agieren danach gleichzeitig, inklusive Diplomatie und Einheitenbewegung, und dürfen auch nach Beendigung ihres Zugs noch Statistiken anschauen und Veränderungen in ihren Städten vornehmen – bis alle Spieler fertig sind. Beim Kämpfen gilt das Recht des Schnelleren: Wer als erster zieht, greift auch als erster an.
Tauschbörse: Diplomatie zwischen zwei Spielern besteht aus einer Mischung von geheimem Chat und vorgegebenen Aktionen (etwa Tausch der Weltkarte, Energiegeschenke, Allianzen). Allerdings sind die Optionen etwas eingeschränkter als bei Verhandlungen mit Computerherrschern – Kredite etwa müssen Sie manuell aushandeln und abzahlen.
Präferenzen: Einige Einstellungen werden aus Zeitgründen ignoriert. So sind die Kämpfe immer »schnell« statt »ausführlich«, auch die Anzeige der Kampfprognose fällt weg.



Das im Monsoon Jungle gelegene Herzland der Spartaner wird von einer Planetenbrecher-Rakete getroffen. Nach der Explosion bleibt nur eine von fünf Städten neben einem neuen, großen See zurück.

vor allem superschlauen Computergegnern stößt **Alpha Centauri** sein Vorbild vom Thron der Globalen Strategie.

Spannende Feldzüge

Nicht zuletzt die Kämpfe sind anspruchsvoller geworden; selbstgebaute Truppentypen verlangen nach ganz eigenen Strategien. Es gibt nun sieben Erfahrungsstufen (Moral genannt), die jeweils einen Bonus von 12,5 Prozent auf den Kampfwert bringen. Dadurch lohnt es sich, angeschlagene Verbände zurückzuziehen und Veteranen nach Erforschung neuer Waffen upzugraden. Eine einzige Elite-Einheit, die per Space Elevator und Paradrop-Fähigkeit auf jedem Punkt des Planeten landen darf, kann wahre Wunder wirken. Die Kämpfe bestehen aus mehreren Schußwechseln und entbehren nicht einer gewissen Spannung. Wer möchte, läßt sich vor jedem Angriff genau die Siegchance anzeigen. Gefechte finden normalerweise zwischen zwei Einheiten statt, doch bekommen im Feld des Verteidigers befindliche Verbände automatisch etwas Schaden ab. Um teure Angriffstruppen zu schonen, können Sie einen Verteidiger für jedes Feld festlegen. Artillerie beschießt immer alle Abwehrkräfte, und Raketen schädigen die umliegenden Gebiete.

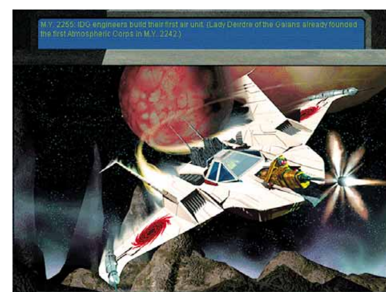
Eine neue Welt

Nachdem Sie sich für eine Fraktion, die Beschaffenheit des Planeten und die Spielregeln entschieden haben, starten Sie mit Ihrer ersten Siedlung. Ein Klick darauf in der Landkarte, und schon sind Sie im Stadtmenü. Dort sehen Sie, welche Ressourcen im Umland gefördert werden, wie die Stimmung der Bewohner ist, wieviel Unterhalt die Truppen kosten und was die Stadt gerade herstellt. Zu Beginn empfehlen sich Recycling-Tanks (steigern den Rohstoffausstoß) oder ein Command Center (erhöht die Anfangserfahrung neuer Truppen). Dank Produktionsliste geben Sie einer Stadt gleich mehrere Bauaufträge. Sie können aber auch beruhigt einen Gouverneur für einzelne oder alle Städte einsetzen. Der kümmert sich dann um Forschung, Erkundung, Expansion oder Militär – oder einen Mix daraus. Alternativ bestimmen Sie genau, was der künstliche Bürgermeister tun darf – bis hin zum chemischen Ruhigstellen von Aufrührern. Was eine Ortschaft gerade produziert, und ob ein Gouverneur tätig ist, wird auf der Karte direkt unter dem Stadtnamen in Klammern eingeblendet.

Echtes 3D-Gelände

Die zweckmäßige Grafik zeigt Ihnen zwar auf einen Blick, daß ein Feld gleichzeitig steinig wie auch regenreich und mit einer Straße ausgestattet ist. Doch selbst farbenblinde Psychodelic-Maler im Drogenrausch haben schon Augenschonenderes zustandegebracht. Dafür wird das plastische Terrain tatsächlich genutzt: Gebirgsketten sowie Flüsse haben Einfluß auf die Niederschlagsmengen in den umliegenden Feldern. Die wiederum beeinflußt den Nahrungsausstoß. In höheren Lagen sind vermehrt Steinvorkommen anzutreffen, die mehr Mineralien für Bauvorhaben hergeben. Solarkollektoren produzieren umso mehr Energie, je höher sie aufgestellt werden. Ihre Terraformer-Einheiten können nicht nur Farmen, Minen oder Straßen anlegen, sondern auch Sensoren plazieren, die gegnerische Einheiten erspähen und die Kampfkraft eigener Truppen erhöhen. Das ist vor allem gegen die Mindworms wichtig, eine einheimische Lebensform, die Ihre Siedler und Städte mit Psi-Attacken belästigt.

Später treiben Ihre Terraformer kilometertiefe Förderschächte in den Boden oder pflanzen Kondensatoren in die Landschaft, die für mehr



Besondere Ereignisse und Leistungen werden in einem Fotoalbum festgehalten.



Auch auf dem Meer finden Sie besondere Regionen wie etwa die »Geothermal Shallows«, in denen Siedlungen besonders gedeihen.

SELECT RESEARCH GOAL

Doctrine: Air Power	Ecological Engineering	Applied Relativity	Optical Computers	Superstring Theory
EXPLORE 5	EXPLORE 4	DISCOVER 5	DISCOVER 3	CONQUER 5
		E=MC²		
"Let us return to the air"	"We can reshape this world"	"Updating Einstein's theories"	"Computations at the speed of light"	"Understand the fundamental forces of the universe"
Needlejet (Air 8) **Aerospace Complex (+2 Morale:Air)** Construct Airbase Air Superiority *Orbital Spaceflight* *Mind/Machine Interface*	**3+ Minerals per Square** Drill to Aquifer Construct Thermal Borehole Construct Echelon Mirror Construct Condenser Plant Fungus *Environmental Economics* *Centauri Meditation*	The Supercollider *Photon/Wave Mechanics* *Unified Field Theory*	*Advanced Military Algorithms* *Superconductor*	**Chaos Gun (8)** *Monopole Magnets*

Schon bei der Auswahl des nächsten Forschungsprojekts wissen Sie genau, welche Vorteile es einige Jahre später bringen wird.

Niederschläge sorgen. Allerdings schädigen solche Brachialmethoden das natürliche Gleichgewicht, was sich in wütenderen Mindworm-Attacken äußert. Geschickter ist es, durch An- und Abheben des Geländes die erwünschten Verbesserungen zu erzielen. Auch Wälder sind eine verträgliche Option, um an mehr Nahrung und Ressourcen zu kommen. Vor all dieser Landschaftsgärtnerei müssen Sie aber erst mal Unkraut jäten. Weite Teile von Planet sind nämlich mit rötlichem Xenofungus bedeckt, was sämtliche Bauvorhaben unmöglich macht.

Kapseln und Monolithen

Nach Gründung Ihrer Stadt sollten Sie das Umland aufklären. So entdecken Sie frühzeitig attraktive Expansionsgebiete und benachbarte Fraktionen. Außerdem sind überall Nachschubkapseln der Unity verstreut. Die enthalten zusätzliche Energie, Bonus-Vehikel oder technologischen Fortschritt. Hin und wieder offenbart die Kapsel auch einen unterirdischen Fluß oder bereits installierte Farmen und Minen. Dann wieder verbirgt sie einen Monolithen, der nicht nur Ihren Aufklärer erfahrener macht, sondern auch als Reparaturwerkstatt und ideale Ressourcenquelle fungiert. Manchmal ruft eine Kapsel eine Horde von Mindworms herbei oder teleportiert Ihren Scout anderswo hin. Erstmals gibt es auch auf See so etwas wie »Terrain«, und Sie dürfen maritime Metropolen gründen. Direkt in der Karte sehen Sie sowohl das Einzugsgebiet aller Städte als auch die Landesgrenzen – Gebietsübertretungen sind typische Ursachen für politische Konflikte. Zur Festlegung der Grenzen dient das alte Siedler-Prinzip:



Im Einheiten-Baukasten designen Sie Ihre eigenen Truppentypen aus Chassis, Reaktor, Waffe, Panzerung und Spezialfähigkeiten.

Jede neue Stadt vergrößert das Areal in einem gewissen Radius, solange keine fremde Stadt im Weg liegt.

Martin Deppe



Strategie für die Insel

Lassen wir die mäßige Fischsuppen-Grafik mal außen vor: Alpha Centauri gehört zu den Spielen, die ich im Ernstfall mit auf die legendäre einsame Insel nehmen würde. Das Prinzip ähnelt zwar frappierend Civilization 2, doch dessen Spieltiefe wird noch übertroffen. Allein schon das Einheitendesign erlaubt jede Menge taktischer Feinheiten. Am liebsten ist mir die Artillerie, die meine Konkurrenz-Fraktionen aus sicherer Entfernung bombardiert. Außerdem darf ich bei Alpha das Terrain stärker verändern und auch auf dem Meer Städte gründen.

Flotter Dreier

Der Mehrspieler-Modus macht enormen Spaß. Bei einer nächtlichen Partie mit Jörg und Charles zeigte sich die KI von ihrer besten Seite; »Schwester Miriam« nahm uns drei Menschen gehörig in die Zange. Zu dumm, daß ich mich nur halten konnte, weil Jörg Entsatztruppen schickte – das muß ich mir jetzt wieder zwei Jahre lang anhören! Ernsthafte Strategen sollten sich Alpha Centauri unbedingt zulegen: Es wird sie monatelang beschäftigen.

Forschergeist

Während die Stadtbewohner an neuen Gebäuden werkeln und die Miliz ihre Waffen putzt, tüfteln in den Labors Ihre Kittelträger vor sich hin. Sobald ein neuer Fortschritt erreicht ist, können Sie die Vorteile (etwa neue Waffen, Terraform-Optionen, Staatsformen oder Gebäude) nutzen. Immer nur ein Fortschritt gleichzeitig darf erforscht werden, was zu heftigem Kopfkratzen führt: »Doktrin: Initiative« würde Sie dank Kreuzer-Chassis zur Seemacht Nummer 1 machen. Doch gleichzeitig verheißen »Synthetische Brennstoffe« bessere Waffen und »Ökologisches Ingenieurswesen« erhöhten Mineralien-Ausstoß. Oder doch lieber die »Subatomare Theorie« entwickeln und Prototypen künftig kostenlos bauen?

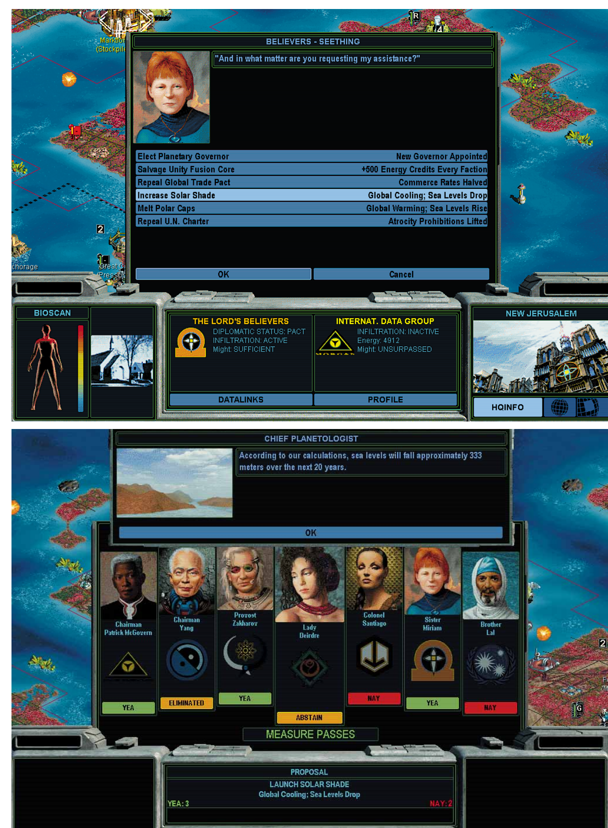
Panzer-Design

Seine Truppentypen designt der Zukunfts-Staatenlenker selbst. Dabei bestimmt das Chassis (etwa Luftkissenfahrzeug) die grundsätzliche Bewegungsart und Reichweite. Der Aufsatz besteht aus einer Waffe oder sonstigen Ausrüstung (etwa Terraform-Bohrer). Hover-Artillerien oder fliegende Versorgungskonvois sind kein Problem. Letztere beuten übrigens abgelegene Rohstoffvorkommen aus, ohne daß Sie eine Stadt in die Nähe bauen müßten. Die Panzerung funktioniert nach dem einfachen Prinzip »je teurer, desto besser«. Der Reaktor schließlich bestimmt die Kosten und Hitpoints der Einheit. Außerdem richten Raketen mit besserem Reaktor mehr Schaden an.

Zu diesen vier Kategorien kommen auf Wunsch noch bis zu zwei »Spezialfähigkeiten«. Einige Beispiele: Höhere Startmoral, Nervengas-Kanister, Distanzfeuer, Tiefenradar, Luftlandung, Tarnkappen, Reparaturdeck, Psi-Verteidigung. Ihrer Phantasie ist nur eine Grenze gesetzt: die finanzielle. Denn Prototypen sind um 50 Prozent teurer als später die Serienmodelle. Außerdem steigen die Kosten exponentiell, wenn Sie Alleskönner konstruieren. Besser und billiger ist es, die gewünschten Fähigkeiten (etwa hohe Geschwindigkeit und gute Verteidigung) auf zwei Einheiten zu verteilen, und diese gemeinsam agieren zu lassen. Denken lohnt sich: Um Artillerie zu knacken, genügen meist flinke Panzer mit günstiger Wumme.

Grüne Technokraten

Auch Ihre Staatsform setzen Sie aus bis zu vier Faktoren zusammen. Diese beeinflussen, zusammen mit den Grundeigenschaften Ihrer Fraktion, zehn Bereiche wie Effizienz, Wirtschaftskraft, Polizei oder Forschung. Welche Auswirkung etwa ein Mix aus Freiem Markt, Fundamentalismus und Reichtum hat, können Sie vorab in Klartext ablesen: mehr Energie und Kommerz sowie eine



Die Bestechung von Schwester Miriam bringt unserem Vorschlag, den Meeresspiegel zu senken, eine knappe Mehrheit im Planetaren Rat.



Ein Raketen-Needlejet der Gaianer macht mit der Impact Squad der Peacekeeper kurzen Prozeß.

bessere Abwehr von Infiltratoren, aber auch 20 Prozent weniger Forschung, hohe Ökoschäden und zwei Aufständische mehr pro aktiver Kampfeinheit. Jede Änderung kostet Sie Energie.

Der PC ist schlauer

Die Computergegner glänzen mit eigenen Verhaltensweisen, Strategien und Intrigen. Mit Ihren PC-Kollegen können Sie Kredite vereinbaren, Pakte schließen, Technologien tauschen, Angriffe koordinieren und vieles mehr. So überschreibt Ihnen ein Paktbruder schon mal Kampfeinheiten, um Sie im Krieg zu unterstützen. Sobald eine Fraktion die Radiofrequenzen aller anderen hat, kann sie den Planetaren Rat einberufen. Dort wird ein Vorsitzender gewählt, der kommerzielle und Geheimdienst-Vorteile erhält. Außerdem kann sein Veto bei Abstimmungen über globale Vorhaben (z.B. Abschmelzen der Polkappen) nur durch eine geschlossene Front aller anderen Ratsmitglieder überstimmt werden. Es versteht sich von selbst, daß Sie vor solchen Wahlen in bester olympischer Tradition andere bestechen können.

Komfort hoch drei

Alpha Centauri protzt mit zahlreichen Komfortfunktionen, etwa automatisches Verschicken neuer Truppen an eine andere Stelle oder Gruppenbildung. Hinzu kommen enorm viele Konfigurationsmöglichkeiten und eine jederzeit zugängliche Hilfefunktion. So können Sie während Verhandlungen nachschlagen, was Ihnen da eigentlich angeboten wird. Einige Tutorials und Szenarios, ein umfangreicher Editor sowie ein gelungener Multiplayer-Modus (siehe Kasten) runden das Angebot ab. LA



Beim Design Ihrer Regierungsform sehen Sie sofort die Auswirkungen.

Jörg Langer



Blinde Liebe

Die gute Nachricht des Monats – Sid Meier und Brian Reynolds können es immer noch! Wieso aber mußte die Landschaftsgrafik unbedingt jenem Bodenbelag ähneln, den man sonst nur nach alkoholgetränkten Open-Air-Konzerten hinter den Toilettenhäuschen findet? Mich ärgert diese Zielgruppen-Beschränkung bei einem fantastischen Strategiespiel, das zudem sein Sciencefiction-Szenario sehr ernst nimmt: Die Technologien im Spiel basieren auf heutigem Kenntnisstand; in jeder Partie entscheidet sich aufs Neue, ob sie zum guten oder schlechten genutzt werden.

Intrigante Computerherrscher

Ansonsten stimmt alles: Komplexität, Interface, Langzeit-Spielspaß, Künstliche Intelligenz, Konfigurierbarkeit, Sound, Informationszugang. Die sieben Fraktionen haben deutliche Eigenheiten, Einheitendesign und Feldzüge machen auch in der x-ten Partie noch Spaß. Vor allem bietet Alpha Centauri als erstes globales Strategiespiel einen Multiplayer-Modus, der das Solospiel noch übertrifft. Wenn Sie einen Computer-Verbündeten gegen den besten Freund aufhetzen, dem Sie kurz vor dem Verrat noch die neueste Waffentechnik abschwatzen, werden Sie nicht mehr vom Monitor wegkommen. Oder aber Schreikrämpfe unterdrücken müssen: Dann nämlich, wenn Ihr neuer Feind schon über Planetenbrecher-Raketen verfügt...

Alpha Centauri

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Firaxis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 360 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)

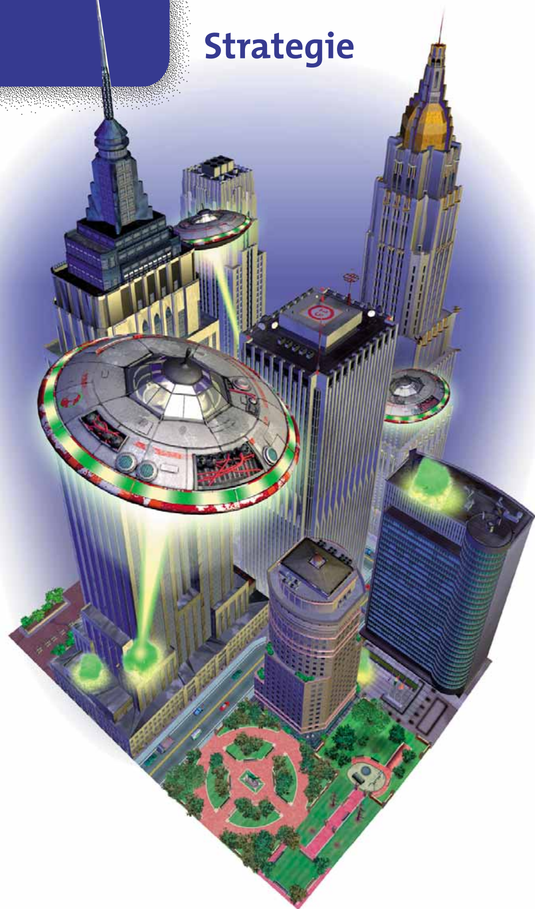
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Ebenso komplexes wie spielbares Epos.



Rastlos im Rathaus

Sim City 3000

Das geruhsame Bürgermeister-Leben ist vorbei – in der dritten Folge des Städtebau-Klassikers sind die Sims nicht mehr so leicht zufriedenzustellen.



Auf CD: Video-Special

Berühmte Spieleserien gibt es viele – doch nur Sim City hat es geschafft, sich mit gerade mal zwei Folgen in zehn Jahren den Ruf eines unsterblichen Klassikers zu erwerben. Der einzigartige Spielgedanke, sich seine ganz eigene, optisch attraktiv auf dem Bildschirm präsentierte Traumstadt zu erschaffen, fasziniert seit 1989 jung und alt gleichermaßen. Der nun endlich erscheinende dritte Teil namens Sim City 3000 erregte voriges Jahr Aufmerksamkeit, als Maxis plötzlich einen Schwenk von der ursprünglich vorgesehenen 3D- zurück zur bewährten 2D-Grafik vollzog. Die dritte Dimension hätte beeindruckende »Stadtrundfahrten« und einen stufenlosen Zoom ermöglichen sollen. Doch das 3D-Outfit war recht häßlich und hardwarehungrig, weswegen man flugs zur bewährten Iso-Ansicht zurückkehrte.

Facts

- 4 Geländegrößen
- knapp 500 Gebäude
- 26 authentische Terrains
- 30 mitgelieferte Städte
- SC-2000-Städte importierbar

Zoom-Metropole

Die ansprechende, farbenprächtige Grafik bietet Auflösungen ab 640 Punkten, die sich auf die Größe des Bildschirmausschnitts auswirken. Alle Gebäude sind detailliert und liebevoll gerendert. Statt schwarzer Pixel fahren »echte« Vehikel durch die Straßenschluchten, und selbst einzelne Bauarbeiter sind deutlich zu erkennen. Dazu tragen auch die fünf Zoomstufen bei, die Sie nah ans Geschehen ranlassen. Unterstützt wird die gute Präsentation von vielfältigen Soundeffekten, die sich dem Anstrich des jeweiligen Viertels schön anpassen. Nur die Musik, für die Maxis seit jeher berüchtigt ist, geht einem auch diesmal wieder furchtbar auf den Keks.

Giga-Gelände

Das grundsätzliche Spielprinzip blieb gegenüber Sim City 2000 unverändert. Sie kümmern sich als Bürgermeister und Stadtplaner um Entstehung und Pflege einer Ortschaft vom leeren Gelände bis hin zur pulsierenden Millionenmetropole. Die Anfangsoptionen kommen Veteranen vertraut vor: Sie dürfen eine der mitgelieferten Beispielstädte weiterführen oder auf einem komplett neu geschaffenen Terrain starten. Bauland gibt es nun in vier Größen von Mini bis Giganto, wobei letztere durch die doppelte Seitenlänge viermal soviel Raum wie der Vorgänger bietet. Neu dazugekommen sind die Bodenformationen echter Großstädte, altbekannt wiederum die sonstigen Vorgaben wie Anfangsjahr und Kontostand, die den Schwierigkeitsgrad festlegen.



Bei Feuer fliegen sprichwörtlich die Fetzen.



Ab und zu bieten Ihnen die Nachbarstädte ein Geschäft an, hier Wasser gegen Bares.

Flotte Maus

In der Hauptansicht fällt neben der zeitgemäßen Grafik mit sanften Höhenverläufen sofort das neue Menüsystem auf. Es zeigt immer noch eine Mischung aus Icons und dazugehörigen Untermenüs, wurde aber kräftig entrümpelt und deutlich bedienungsfreundlicher. Das Bulldozer-Icon etwa ist nun in jedem Untermenü zu finden. Die Größe der Menüleiste hängt von der Auflösung ab; bei 1280 Punkten müssen die geschrumpften Icons schon genau angepeilt werden. Ein Manko ist das fehlende Autoscrolling. Um sich auf der Karte zu bewegen, müssen



Eine Stadt in ihrer ganzen Pracht. Schön ist die große Vielfalt an Gebäudetypen zu sehen, deren Gestaltung sich nicht nur an der Bebauungsdichte, sondern auch am Grundstückswert orientiert.

Sie entweder die Cursortasten bemühen oder mit Rechtsklick und anschließendem Ziehen der Maus arbeiten.

Am Anfang war das Kraftwerk

Wie wenig sich an der Spielmechanik geändert hat, zeigen vor allem die ersten Minuten einer Stadtgründung: Kraftwerk auswählen, Leitungen legen, ein paar Quadratmeter Wohn- sowie Industriezonen festlegen, die Uhr in Gang bringen und abwarten, bis die ersten Sims einziehen. Die einzige erwähnenswerte Neuerung in diesem Stadium ist die Tatsache, daß ein Bauquadrat nun bis zu fünf statt bisher drei Felder von einer Straße entfernt sein kann, um für die Sims als neue Heimat in Frage zu kommen.

Die Bauoptionen wurden ebenfalls nur behutsam verändert. Vom Solarkraftwerk bis zum Yachthafen findet sich in **Sim City 3000** fast alles aus dem Vorgänger wieder; bald beschleicht einen das Gefühl, daß selbst der Programmcode die fünf Jahre unverändert überlebt hat. Dazu trägt auch das seltsame, wenig durchdacht wirkende Zeitmanagement bei. Die meisten Aktionen wirken sich nur im Monatsrhythmus aus, während der Verkehr selbst noch im Pausenmodus munter fließt. Bei positivem Cashflow mal eben in den schnellsten Modus geschaltet – und schon sind nach ein paar Minuten wieder ausreichend Simmentaler auf Ihrem Konto, ohne daß Sie irgendwelche Nebeneffekte fürchten müßten.

Martin Deppe



Baulöwe mit Biß

Beim Anspielen war ich reichlich sauer: Sim City 3000 ähnelt allzusehr seinem Vorgänger. Sollte Maxis in geschlagenen fünf Jahren nur die Grafik aufgepäppelt und Details geändert haben? Doch der alte Funke springt schnell wieder über: Bevor ich nicht den einmillionsten Einwohner begrüßen darf, kann ich einfach nicht aufhören – und das dauert.

Die Bedienung hat sich leider verschlimmbessert. Vor allem beim Manipulieren des Geländes verklickt man sich schnell, weil die Höhenstufen zu dicht beieinanderliegen. Der Brückenbau ist ebenfalls umständlich, wer vorher nicht speichert, setzt leicht seine Steuergelder in den Sand. Dennoch gehört Sim City 3000 zu den besten Aufbauspielen, bleibt aber hinter Anno, Caesar und den Siedlern zurück.

Anspruchsvolle Sims

Daß sich Sim **City 3000** nach ein paar Stunden dann doch deutlich anders als der Vorgänger spielt, liegt an mehreren Faktoren. Grundsätzlich sind die Bewohner der Stadt anspruchsvoller und differenzierter in Ihren Ansprüchen geworden. Der eine will ein öffentliches Glimmstengel-Verbot, der andere dagegen

Was ist neu?

Mittlere Baudichte



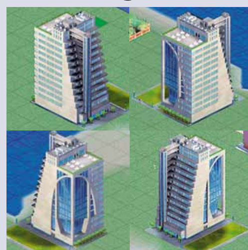
Die mittlere Gebäudedichte sorgt für mehr Möglichkeiten beim Bauen und, in Verbindung mit unterschiedlichen Grundstückswerten, für ein viel abwechslungsreicheres Stadtbild.

Müllmanagement



Der Dreck muß weg: Abfälle der eigenen Sims sorgen für zusätzliche Probleme, den Müll des Nachbarn zu entsorgen, läßt die Finanzen gesunden – in diesem Falle stinkt Geld halt doch.

Gebäudegrafik



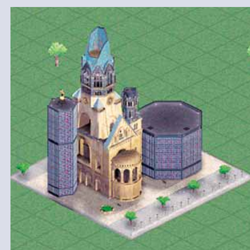
Jede Anlage, von der Wasserpumpe bis zum imposanten Büroturm, verwöhnt das Auge zur besseren Orientierung nun aus den vier Himmelsrichtungen mit einer jeweils eigenen Ansicht.

Sondereinrichtungen



Ab und zu bekommen Sie von Investoren Angebote für zweischneidige Einrichtungen wie ein Kasino, für dessen Bau sie der Stadt fortan einen regelmäßigen Geldbetrag entrichten.

Berühmte Bauten



Passend zu den Originalterrains können Sie auch bis zu zehn weltbekannte Bauwerke errichten. Sie sind jederzeit verfügbar, kosten keinen Pfennig, bringen aber auch so gut wie nichts.



Ein heftiges Erdbeben zieht eine Schneise der Verwüstung durch die Stadt.

seinem Laster nachgehen, wo er mag – und Ihnen raucht bald der Kopf im Bemühen, die bestmögliche Balance zu finden. Ein weiterer Punkt ist die neu hinzugekommene mittlere Baudichte. In Kombination mit dem wichtiger gewordenen Grundstückspreis ergibt das insgesamt neun Varianten – jede wurde mit einem speziellen Grafikset bedacht, was zusammen etwa 500 unterschiedliche Gebäude ergibt (Sim City 2000 hatte rund 80). Des weiteren sind die Wechselwirkungen zwischen angrenzenden Zonen gestiegen. Eine Luxuseinkaufsmeile zieht in der Nachbarschaft verstärkt Upper-class-Bewohner, aber auch halbseidenes Gesindel an.

Aus Müll mach Geld

Die gestiegene Herausforderung wird von diversen Detailneuerungen flankiert. Komplexer wurde die Grundversorgung. Neben der Bereitstellung von Wasser und Strom müssen Sie auch die Müllbeseitigung organisieren. Damit lassen sich wunderbar Geschäfte mit den Nachbarstädten, in SC 2000 noch hauptsächlich Staffage, in Gang bringen. Sie liefern zum Beispiel überschüssiges Wasser und finanzieren damit Ihren Haushalt – meist das entscheidende Quentchen mehr, um ohne Sorgen leben zu können. An der sonstigen Budgetplanung hat sich dagegen wenig geändert; nach wie vor meckern die Einwohner selbst bei null Prozent Steuersatz ganz gern über zu hohe Abgaben.

Sieben Probleme, sieben Köpfe

Sollte trotz scheinbar sorgfältiger Planung irgendwo der Wurm drin sein, darf sich der ratlose Bürgermeister bei verschiedenen Stellen hoffentlich nützliche Auskünfte einholen. Am unteren Rand scrollen ständig von den sogenannten Stadtberatern verfaßte, anklickbare Meldungen über den Bildschirm. Die erklären Ihnen, woran's gerade hapert, wie Sie vielleicht etwas besser machen können oder auch nur, daß alles in Butter ist. Auch diverse Bürger, Vereine und Gesellschaften werden bisweilen vorstellig, um mehr Krankenhäuser zu verlangen, gegen die Parkgebühren zu protestieren oder eine Verordnung für Treppenhaus-Beleuchtungen einzufordern. Diverse Statistiken, Diagramme und Kurven runden die Infoflut ab.

Einsamer Bauherr

Sim City ist seit jeher ein klassisches Solo-Programm. Daran konnte auch die mißglückte Netzwerk-Edition von Sim City 2000 wenig ändern. Die bekräftigte Maxis wohl eher noch in ihrer Entscheidung. Quasi als Ausgleich soll auf diversen Internet-Seiten bald ein reges Leben herrschen. Dort will der Hersteller nicht



Bei großer Entfernung zum Stadtkern nutzen auch Landwirte die Industriefläche...



...müssen aber hin und wieder mit seltsamen Kornkreisen in ihren Feldern fertigwerden.

nur allerlei Tools (unter anderem einen Gebäude-Designer), Terrains und Grafiksets zum Download bereitstellen, sondern auch die besten Architekten-Werke prominent zur Schau stellen.

→ www.simcity.com MG

Michael Galuschka



Geglückte Sanierung

Schon erstaunlich, was für Auswirkungen die im Vergleich zum Vorgänger eher feinen Verbesserungen auf den Spielablauf haben. Kleisterte man bei SC 2000 noch locker innerhalb von ein paar (Spiel-)Jahrzehnten die komplette Karte zu, habe ich nun schon an einem Zehntel des Terrains mehrere (Echtzeit-)Tage lang geknabbert. Das liegt zum einen am riesigen Baugrund, zum anderen an den mannigfaltigen Anforderungen, die auf den gestreßten Bürgermeister warten. Bis man dahinterkommt, warum in das scheinbare Nobelgebiet kein Mensch einziehen will, ist viel Feinarbeit gefragt.

Zurück in die Zukunft

Während der Schritt zurück zur 2D-Grafik wohl eine richtige Entscheidung war – lediglich die mangelnde Übersicht nervt bisweilen – hängt mir der prinzipielle Spielansatz langsam zum Hals heraus. Das abwechselnde Setzen von grünen, blauen und gelben Quadraten mit anschließendem Warten, was dabei herauskommen mag, ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Sim City 3000

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Maxis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	Ca. 220 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD	Pentium II/300 96 MByte, 8fach CD 3D-Soundkarte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Solide wiederbelebte Bürgermeistersimulation.

Rückkehr der Mörder-Würmer

Worms Armageddon

Da staunen die apokalyptischen Reiter: Auch eine Schar winziger Würmer kann das Armageddon auslösen.



Neben zufällig aus Einzelgrafiken erstellten Landschaften zerbomben Ihre Würmer auch vorgezeichnete Bilder.

Eines der ältesten Spielprinzipien der Computergeschichte erlebt zum x-ten Mal seine Reinkarnation: Während zwei Spieler auf dem C64 noch mit Kanonen aufeinander schossen, greifen die Krabbler im mittlerweile dritten Worms-Teil Armageddon zu viel gewaltigerem Kampfgerät.

Wütende Wühler

Bis zu sechs Teams mit jeweils maximal acht Würmern stehen sich auf einer zweidimensionalen Comiclandschaft gegenüber. Anstatt sich pflichtbewußt in die Erde zu wühlen, ziehen die rosafarbenen Kriecher flugs ein Sammelsurium durchschlagskräftiger Waffen aus den imaginären Taschen. Ihre Würmer kennen nur ein Ziel: Die gegnerischen Mannen mit Raketen, Granaten oder Minen in Grund und Boden zu bomben. Wenn Sie an der Reihe sind, bestimmen Sie die Stärke und den Winkel, in denen Ihr angewählter Kämpfer seine Waffe abfeuern soll; die einschlagenden Projektile reißen dann mit ausladenden Explosionen Löcher in die Landschaft und eventuell getroffene Würmer ins Verderben. Je nach gewähltem Sprachset quittieren die Tierchen jede Aktion mit quiekigen Ausrufen Marke »Das wird dir noch leid tun!«

Mehr, mehr, mehr

Die Grafik kommt Worms 2-Kennern sofort bekannt vor: Team 17 hat nur Details verändert. Immerhin dürfen Sie nun zwischen drei Auflösungen wählen. Auch sonst gibt's überall ein bißchen mehr Wohlbekanntes – weitere Grafiksets, mehr Sounds, neue Einzelspielermissionen und zusätzliche Waffen. Dazu gehören ein Flammenwerfer, das schwimmende Aqua-Schaf oder der Minenregen. Außerdem neu: In herabfallenden Kisten kann sich eins von neun Utensilien verbergen, die etwa kurzfristig den Waffenschaden verdoppeln oder ein Laservisier spendieren. Ihre Würmer beherrschen außerdem einen neuen Sprung und können vergiftet werden, was sie jede Runde ein paar Lebenspunkte kostet. CS



Drei der neuen Waffen: Flammenwerfer, Stinktier, Maulwurf.

Christian Schmidt



Das gleiche nochmal

Mal ehrlich, Team 17, für die paar Verbesserungen hätte es aber auch ein Addon getan. Klar, mit den neuen Waffen amüsiere ich mich prächtig, und im Multiplayer-Spiel tritt sofort wieder das alte Suchtpotential zutage. Aber am eigentlichen Spiel hat sich praktisch nichts geändert. Außerdem sind die neuen Missionen wohl eher an Profis gerichtet: Selbst das »Training« entpuppt sich als Reihung kniffliger Zielschießübungen unter Zeitdruck. Fans werden am alten neuen Spiel ihren Spaß haben, Einsteiger sollten aber lieber mal die Budget-Regale nach Worms 2 durchstöbern.

Worms Armageddon

Genre:	Action-Strategie	Hersteller:	Team 17
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis sechs (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Wenig Neuerungen, trotzdem spaßig.

Rival Realms

Echtzeit-Strategie ganz wie immer.



Erfahrene Truppen metzeln selbst feuerspeiende Teufel im Nu nieder.

Menschen, Elfen und Grünlinge schlagen sich in **Rival Realms** die Köpfe ein, und Sie mischen fleißig mit. In üblicher Echtzeit-Manier scheuchen Sie Ihre Untergebenen über die Schlachtfelder. Meist ziehen Sie mit einer vorgegebenen Armee brandschatzend durch das Feindesland, gelegentlich dürfen Sie selbst ein Lager aufbauen. Bauern beschaffen Holz, Gold und Nahrung, die Sie in Truppen und deren Aufrüstung investieren. Fünf Grundwerte von Stärke bis Sichtweite verbessern sich, wenn die Einheit im Kampf Erfahrung sammelt; außerdem kann jeder Krieger bis zu vier aufpuschende Gegenstände mit sich herumschleppen. Ihre Lieblingstruppen dürfen Sie über ein umständliches Menü ins nächste Szenario übernehmen. CS

Christian Schmidt

Chaotische KI

Was nützen mir nette Ansätze wie die vielseitig aufpäppelbaren Einheiten, wenn's schon an den grundlegensten Dingen mangelt. Meine eigenen Truppen sind dermaßen doof, daß ich jede Figur von Hand zum Ziel steuern möchte. Die planlos herumeiernden Gegner sind nur eine Gefahr für die Ohren: Die Sprachsamples gehören zum gräßlichsten, was ich seit langem gehört habe.

Rival Realms

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

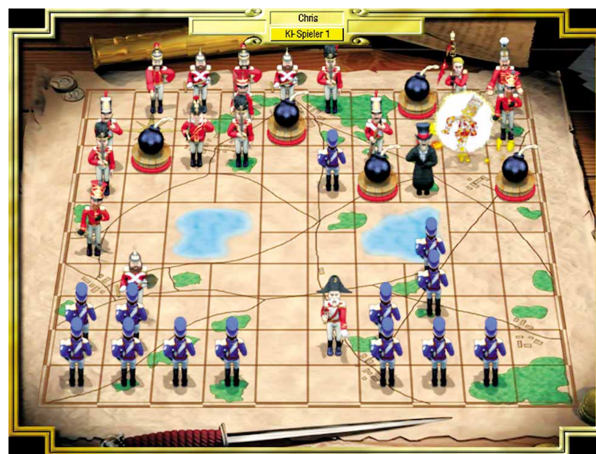
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Unintelligenter WarCraft-2-Klon.

Stratego

Brettspiel-Umsetzung für Taktiker.



Die Bombe platzt, der Marschall sticht, der Spieler gähnend niederbricht.

Zwei Armeen und eine abstrakte Schlacht: Die taktischen Winkelzüge des Brettspiel-Klassikers **Stratego** dürfen Sie jetzt auch gegen den Computer spielen. Auf einer Art Schachfeld ziehen zwei Parteien abwechselnd einen von je vierzig Soldaten, die verschiedenen Rangstufen angehören. Wertvollere Figuren schlagen schwächere – so lautet die simple Regel. Der einzige Kniff: Die gegnerischen Dienstgrade sind verdeckt. Geschickte Aufklärung ist deshalb der Schlüssel zum Erfolg. Treffen sich zwei Einheiten zum Kampf, zeigt eine kurze Render-Animation, wie dieser ausgeht. Neben dem klassischen **Stratego** stehen Blitzpartien und Vier-Spieler-Varianten zur Auswahl. CS

Christian Schmidt

Arg hölzern

Battle Chess lebt, nur heißt es jetzt Stratego. Die alte Einheiten-vernichten-sich-mit-Animationen-Masche zieht immer noch nicht: Stratego-Cracks schalten die quälend langsamen Bewegungen sofort entnervt ab. Der Computergegner spielt annehmbar, aber längst nicht in der Profi-Liga. Mein Tip: Das gute alte Brettspiel ist billiger und macht zu zweit auch noch erheblich mehr Spaß.

Stratego

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 250 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Unnötige, mäßige Brettspiel-Umsetzung.

Sport

Michael Galuschka



Wie wichtig ist der Name für den Erfolg eines Computerspiels? Geht es nach den **Kurt**-Designern, scheint er die nebensächlichste Sache der Welt zu sein. »Kurt« klingt weder besonders attraktiv, noch hat er etwas mit Fußball zu tun. Okay, die Bezeichnung ist kurz und einprägsam, aber für meine Begriffe dennoch ziemlich daneben.

Überhaupt scheint mir die Namensfindung im Sportspielgenre wenig Marketinggelder zu verschlingen. Ob nun **Racing Sim 2**, **Frankreich '98** oder **Grand Prix 500ccm**: Länger als fünf Minuten dürfte da keiner über die Titelgebung nachgedacht haben. Aber das ist vielleicht auch gut so, denn vom Schema F abweichende Namen verwirren hierzulande meist nur. So denkt bei **Links LS** wohl kaum jemand an Golf, und Kollege **Tiger Woods 99** läßt eher eine Raubkatzen-Jagdsimulation vermuten. Obwohl das zu Zeiten eines **Deer Hunter** womöglich nicht mal einen Nachteil darstellt...

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
6	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
7	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	87%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
10	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
11	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
12	Kurt	Manager	NEU	82%
13	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
14	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
15	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
16	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
17	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
18	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
19	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
20	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
21	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
22	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
23	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
24	TOCA	Rennspiel	1/98	77%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Trainerstreß in Echtzeit

Kurt

Abgespeckt, dafür mit Echtzeittaktik, will der inoffizielle Nachfolger des Bundesliga Managers den Konkurrenten Anstoss 2 vom Thron kicken.



Im Winter schneien die Plätze ein – ohne spürbare Folgen.

Kennen Sie Heartline? Nein? Aber die Entwickler in diesem jungen Team kennen Sie bestimmt. Jens Onnen und Werner Krahe schufen für Software 2000 die berühmte Bundesliga Manager-Reihe und schrieben so deutsche Software-Geschichte. Jetzt hat sich das Duo selbständig gemacht, um nach eigenen Aussagen »ohne, daß uns jemand reinredet« das Fußballmanager-Genre aufzumischen. Bei ihrem Neuling Kurt steht das Trainerdasein im Mittelpunkt. Echtzeitberechnete Spielverläufe sorgen für fast bundesligareife Dramatik.

Mick Schnelle



Frischer Wind

Kurt ist ein knallharter Fußballmanager, der die Genre-Entwicklung gewaltig vorantreibt. Als ersten ist es den Heartlinern gelungen, für spannende Spieltage zu sorgen. Endlich bestimmen nicht nur die Charakterwerte der Spieler den Ausgang, sondern auch die Positionierung und die Raumaufteilung. Das läßt die mittelprächtige Grafik glatt vergessen.

Viel Fummelei

Leider ist die Steuerung nicht sonderlich intuitiv. Das Drag&Drop-Verfahren ist ja ganz nett, doch der viel zu kleine Taktik-Screen macht die Positionierung zu einer fummeligen Angelegenheit. Und trotz Hilfefunktion kann ich mir Sinn und Zweck der fitzeligen Mini-Icons nur schwer merken. Nach ein, zwei Tagen hat man aber alles im Griff. Die Spiele in Kurt sind zudem eine extrem packende und interessante Sache, die so derzeit niemand sonst bietet. Wenn Sie lieber Trainer als Manager sind, ist Kurt die beste Wahl. Ich bin auf die Antwort von Ascaron gespannt.



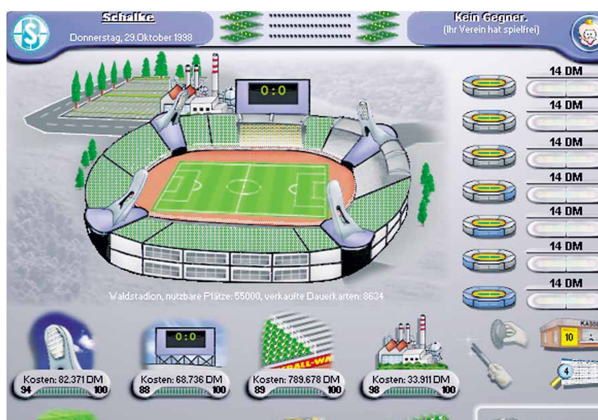
Auf dem allumfassenden Hauptbildschirm nehmen Sie die meisten Mannschafts-Einstellungen vor.

Löwenbändiger

Unsere Schalker Jungs liegen 30 Minuten vor dem Spielende 1 zu 0 gegen die Löwen zurück. Um zwei unserer Mittelfeldspieler blinkt warnend ein roter Kreis, der uns anzeigt, daß die beiden kurz vor dem Kreislaufkollaps stehen. Vielleicht hätten wir den Aktionsbereich doch nicht so groß wählen dürfen. Da offenbart ein Blick auf den Deckungsscreen ein Loch in der gegnerischen Verteidigung. Kurzerhand legen wir den Offensivbereich unseres Teams in die Mitte, motivieren die Spieler durch Zurufe und freuen uns nach fünf Minuten über den Ausgleich.

Weniger ist mehr

Man mag es dem eigenwilligen Namen nicht anmerken, aber Kurt ist ein reinrassiger Fußballmanager. Als Trainer und Vereinspräsident in einer Person kümmern Sie sich um die Belange Ihres Clubs, der überall zwischen Ober- und Bundesliga angesiedelt sein kann. Auf Wunsch dürfen Sie auch die Equipe eines englischen, französischen, spanischen oder italienischen Teams betreuen. Im Vergleich zur Konkurrenz ist der wirtschaftliche Part sparsam gehalten. Mit ein bißchen Stadionmanagement, Fanartikel-Verkauf und einem Mini-Börsenpart er-



Der Stadionausbau gehört zum wenigen wirtschaftlichen Drumherum.

schöpfen sich die Möglichkeiten, für Bargeld in der Vereinskasse zu sorgen. Im Mittelpunkt stehen die Aufgaben eines Coaches. So verbringen Sie die meiste Zeit mit der Auswahl der besten Spieler, die durch Daten zur Stärke, Spritzigkeit, Paßgenauigkeit oder Technik charakterisiert werden. Mittelwerte erleichtern Ihnen die Einschätzung. Die Jungs wollen zudem an der richtigen Position auf dem Spielfeld eingesetzt werden, damit keine größeren Löcher in den Reihen entstehen. Soll es mal besonders schnell gehen, übernimmt diese Aufgaben auch ein elektronischer Assistent.

Packende Matches

Wenn Sie die Aufstellung zu Ihrer Zufriedenheit erledigt haben, kommt der spannende Teil: Der Spieltag. Jahrelang waren die Partien in Managerprogrammen eine langweilige Angelegenheit. Die CPU berechnete den Spielverlauf anhand der Spielerdaten und illustrierte das Ergebnis durch vorgefertigte Animationen. Nachteil: Irgendwann kannte man alle Szenen. Ähnlich wie Electronic Arts' **Fifa Soccer Manager** (heute **Bundesliga 99**) berechnet **Kurt** alle Ballkontakte in Echtzeit und stellt sie gleichzeitig dar. Dabei verfügt jeder Spieler über rund 20 Eigenschaften, die sein Spielverhalten bestimmen. Doch im Gegensatz zur EA-Konkurrenz wirken die Spiele in **Kurt** wie richtige Fußballmatches. Einziges Zugeständnis: Balltändeleien im Mittelfeld sind möglichst kurz gehalten, damit die Spiele spritziger wirken. Zu jeder Zeit können Sie das Geschehen anhalten und in Ruhe neue Kommandos geben, die abgedeckten Räume ändern oder die Einsatzintensität erhöhen. Sie dürfen sogar mehrere Spieler mit der Maus markieren und dieser Reckengruppe spezielle Befehle wie »schießt aus jeder Lage« geben. Solche aufwendigen Berechnungen führt **Kurt** für jedes Spiel (egal ob In- oder Ausland) durch. Dadurch sind Sie in der Lage, sich jederzeit in ein gleichzeitig stattfindendes Match einzuschalten.

Die Steuerung von Fußballmanagern ist traditionsgemäß sehr komplex. Das Heartline-Team hat sich zwar bemüht, **Kurt** komfortabel zu halten, geglückt ist das jedoch nur teilweise. So ist die Steuerung während der Spiele recht übersichtlich, während die Aufstellung vor den Matches (trotz Drag&Drop-Funktion) aus Platzmangel schnell fummelig wird. Da derzeit Electronic Arts die Bundesliga-Rechte besitzt, tragen die Spieler leicht verbalhornte Namen; dem läßt sich aber dank des beiliegenden Editors leicht abhelfen. Genauso simpel fügen Sie dort Verein swappen oder Spielergesichter ein, ändern die Punkteregelung aufs alte 2er-System oder basteln sich gleich eine eigene Liga. MIC

Kein Gegner.
(Ihr Verein hat spielfrei)
Mick
Kontostand: 307.606 DM
13. Platz, 1.Liga

Nur Spiele von Kaiserslautern, 1.Liga

Kaiserslautern	- Duisburg	3:0
Kaiserslautern	- Leverkusen	0:1
Stuttgart	- Kaiserslautern	0:3
Kaiserslautern	- Dortmund	1:0
Wolfsburg	- Kaiserslautern	2:1
Kaiserslautern	- Schalke	2:3
Hamburg	- Kaiserslautern	2:1 Tip
Kaiserslautern	- Bremen	1:1 Tip
Freiburg	- Kaiserslautern	1:3 Tip

K'lautern, 1.- 22. Spieltag, 1.Liga

Tabelle vom 1 bis 22. Spieltag:	Spiele	Torverh.	Punkte		Spiele	Torverh.	Punkte
1. München	22	36:17	44	10. Hamburg	22	29:24	35
2. Schalke	22	35:36	28	11. Dortmund	22	28:29	30
3. Bremen	22	33:29	34	12. K'lautern	22	28:29	28
4. Löwen	22	32:26	32	13. 'Gladbach	22	26:26	33
5. Bochum	22	31:28	30	14. Nürnberg	22	23:25	32
6. L'kusen	22	31:20	39	15. Freiburg	22	21:40	19
7. Frankfurt	22	31:25	32	16. Duisburg	22	21:25	28
8. Wolfsburg	22	31:27	31	17. Berlin	22	20:36	22
9. Rostock	22	29:30	29	18. Stuttgart	22	15:28	16

Gegnerentwicklung und Tabellenstand auf einen Blick.



Die Spielszenen sind kein schmückendes Beiwerk, sondern lassen gezielte Analysen zu.

Kurt

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Heartline
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Spannend durch berechnete Spielszenen.

Wieder nicht Weltmeister

Actua Soccer 3

England gegen Kanada: Gremlin tritt mit dem dritten Teil der Actua-Soccer-Reihe gegen EA Sports' Fifa 99 an.



In der übersichtlichsten Kamera-Perspektive setzt Klinsmann (trotz seines verwehrten Abschiedsspiels) zum Kopfball an, um die deutsche Führung gegen Mexiko auszubauen.

Gunnar Lott



Höchstens Halbfinale

Eines muß man Gremlin lassen – die Engländer haben ihre Actua-Soccer-Serie seit dem katastrophalen ersten Teil stark verbessert. Gäbe es da nicht ein kanadisches Designer-Team namens EA Sports, könnte Actua Soccer 3 durchaus viele Fans finden.

So allerdings scheidet Gremlins Kicker-Sim im Halbfinale aus: Gegen Fifa 99 oder dessen kleinen Bruder Frankreich 98 kann sie nicht bestehen, da mir der Spielverlauf zu oft in Kick-and-rush ausartet. Nicht unerwähnt bleiben soll der ärgerliche Live-Kommentar – wenn ich nach einem Abschlag meines Torhüters ein lobendes »Gut geklärt« höre, frage ich mich, ob der Sprecher das gleiche Spiel sieht.

Was haben Sammer, Möller, Bierhoff, Thon, Littbarski, Matthäus und Basler gemeinsam? Alle waren schon mal auf dem Cover eines PC-Fußballspiels. Dabei hat Thon mit dem Tabellenführer Fifa 99 das große Los gezogen und der gute Lothar für das erfolglose Matthäus Soccer umsonst sein Gesicht hingehalten. Oliver Bierhoffs Werbepartner Actua Soccer 3 liegt irgendwo dazwischen.

Team-Overkill

Bei Actua Soccer 3 können Sie unter 450 Teams, vom FC Bayern bis zur Nationalelf Dänemarks, wählen. Per Editor lassen sich zudem bequem Ligen und Turniere basteln; Freundschaftsspiele und reines Training sind auch möglich. In den Kadern stehen insgesamt 10.000 Spieler mit ihren persönlichen Werten, die ebenfalls alle editiert werden können. Die Designer haben rund 50 der bekanntesten Kicker individuelle Gesichtstexturen spendiert, so daß Sie etwa Ronaldo nicht nur an der Rückennummer erkennen.

Kicker ohne Hirn

Im Spiel steht eine Vielzahl an Kameraoptionen zur Verfügung, von denen allerdings nur zwei sinnvoll sind. Für nostalgische Sensible Soccer-Fans gibt's sogar eine häßliche Vogelperspektive. Zu Beginn jeder Partie dürfen Sie im Setup Ihre Aufstellung wählen, die Taktik vorgeben und Petrus spielen: Auch Wetterbedingungen wollen festgelegt sein. Die Unterschiede sind jedoch reine Kosmetik – im Schnee rutscht niemand aus, und wegen Nebel geht kein Paß fehl. Größere Probleme bereitet da die nur durchschnittliche Spieler-KI. Ihre Jungs laufen sich fast nie frei und gehen bei einem Alleingang nicht mit. Haben Sie die Mittellinie überschritten, sind Sie daher oft auf sich gestellt. GUN



Beim Einwurf können Sie aussuchen, zu welchem Mitspieler Ihr Mann werfen soll.



Im Winter hinterlassen die Spieler Spuren im Schnee, rutschen aber niemals aus.

Actua Soccer 3

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 350 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo 1, Gamepad

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Annehmbares Fußballspiel ohne Hit-Chancen.

Von Elite, für Elite

Grand Touring

Schwer, schwerer, Grand Touring. In der Tourenwagen-Simulation wechseln Grafik-Lust und Fahrer-Frust.



Berechnete Spiegelungen machen die Rennwagen zur Augenweide.



Ab durch die Mitte: Im Gedrängel nach dem Start lassen sich einige Plätze gutmachen.

Rüdiger Steidle



Unspielbar schwer

Heilig's Blechle, ist das schwierig! Obwohl ich jede Kurve auswendig kann und das Fahrzeug perfekt beherrsche, ziehen die Computerfahrer immer an mir vorbei. Die fünf Schwierigkeitsgrade scheinen nur Auswirkungen auf den Arcade-Modus zu haben, die Simulationseinstellung ist einfach unspielbar. Ausgerechnet dort müßte ich aber siegen, um schnellere Wagen zu bekommen.

Außerdem hat Grand Touring weder den Kampfmodus von Nice 2 noch die Verfolgungsjagden eines Need for Speed 3 zu bieten. Zuwenig, um im Genre vorne mitzufahren. Da helfen auch die schnieken Autos und das nette Streckendesign nicht.

Es gibt kaum etwas, das nicht für ein zünftiges Rennspiel taugen würde. Seltsam, daß gerade die populären Tourenwagen bisher nur in wenigen Spielen zu Ehren gelangt sind. Grand Touring springt in die Bresche und läßt Sie mit den getunten Straßenschlitten auf die Piste.

Japano-Flitzer vs. Edel-Italiener

Zehn Vehikel stehen bereit, vom Toyota Celica über den Ferrari F-40 bis zum Mercedes CLK GTR. Damit bestreiten Sie entweder im Arcade-Modus Zeitfahrten und ein Rennen gegen Computerpiloten oder im Simulationsmodus eine komplette Liga. Anfangs können Sie lediglich zwischen dem Celica und einem BMW Z3 wählen. Um an die nächsten beiden Fahrzeuge zu kommen, müssen Sie erst acht Rennen gewinnen: je zwei Stadtautobahnen, Stadionkurse, Bergfahrten und Rennstrecken. Wetterbedingungen und Tageszeit lassen sich ebenso anpassen wie die Fahrtrichtung. Zusätzlich gibt es vier Trainings-Tracks, auf denen Sie beispielsweise Hütchenslalom üben können.

Kurvenkratzer

Im Vergleich zu anderen Rennspielen ist das Fahrverhalten der Grand Touring-Flitzer sehr eigenwillig. So will der Porsche 911 partout nicht um die Kurve driften, dafür beschleunigt der Wagen auf abschüssigen Straßen selbständig von 200 auf 250 Sachen. Die Fahrphysik ist weit von der Qualität eines Colin McRae oder Grand Prix Legends entfernt. Daran ändern auch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten an Fahrwerk, Motor und Reifen nichts.

Während die Strecken im Mittelmaß versinken, gehören die Autos dank Environment-Mapping und Transparenz zu den schönsten des Genres. Deformationen kann die Grafikengine allerdings nicht darstellen; selbst nach einem Frontalcrash sehen die Flitzer aus wie vom Fließband. RS

Grand Touring

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Elite
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Mäßiges, unfair schwieriges Rennspiel.

Test Drive 4x4

Doppelter Antrieb, halber Spaß



Selbst im schlimmsten Dreck bleiben die Test-Drive-Wagen blitzsauber.

Accolade schafft das Kunststück, mit **Test Drive 4x4** ein Sequel zu veröffentlichen, das noch schwächer als der mäßige Vorgänger ausfällt. Per Allradler räubern Sie über chaotisch gestaltete Pisten und kassieren für Ihre Plazierung Preisgeld. Das investieren Sie in schnellere Jeeps, um sich anschließend auf den gleichen Kursen noch mehr zu langweilen. Sind die insgesamt fünf Klassenmeisterschaften wach und vor allem siegreich durchgestanden, winkt die besonders schwierige »offene Klasse«, in der nur die Elite der Off-Roader an den Start geht. Lediglich Besitzer von 3Dfx-Karten erfahren dabei Hardware-Unterstützung, der Rest darf sich am unsäglichen Software-Modus die Augen verderben. MG

Michael Galuschka

Liegengeblieben

Häßliche Geländewagen rumpeln über noch häßlichere Strecken und bringen mich dabei an den Rand des Wahnsinns. Wofür habe ich eigentlich Vierradantrieb, wenn sich der automobile Landadel beharrlich weigert, meinen Lenkbemühungen anständig nachzukommen? Das ansatzweise motivierende Prinzip der Rennklassen und Fahrzeugkäufe kommt durch die vielen Spielspaß-Schlaglöcher erst gar nicht zur Entfaltung.

Test Drive 4x4

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 200 oder Pentium 133, 3D-Karte 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Überflüssig wie ein Schlammbad.

Simulationen

Michael Schnelle



Was macht eine gute Simulation aus? Realismus bis zum Anschlag? Detailtreue um jeden Preis? Die Antwort finden Sie bei unseren Genre-Highlights. **Falcon 4.0**, **Longbow 2** und **Comanche Gold** zeichnen sich allesamt durch hervorragende Spielbarkeit aus. Es gibt sicher Programme, die realistischer und detailverliebter sind als unser Besten-Trio. Aber bringen die auch mehr Spaß? Was habe ich von perfektem Strömungsverhalten, wenn die Missionen sterbenslangweilig sind? Vielleicht sollten einige Hersteller, statt »Beratungshonorare« für richtige Piloten zu verschleudern, lieber in einen anständigen Spieldesigner investieren. Und wer sagt eigentlich, daß ein Simulator nicht in eine spannende Story eingebunden sein darf? **Strike Commander** mag dabei als Vorbild dienen. Dann könnten uns künftig Langweiler wie **Fighter Squadron** erspart bleiben.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
9	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
10	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
11	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
12	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
13	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
14	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
15	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
16	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
18	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
19	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
20	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
21	Interstate ’76	Simulation	10/97	83%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
24	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Höhenflug durch die Sprachbarriere

Falcon 4.0 (deutsche Version)



Endlich versteht der Falke auch deutsche Piloten. Kann die Lokalisierung mit der Qualität des Originals mithalten?

Mick Schnelle



Spitzenklasse für Spitzenhardware

Auch in der deutschen Version begeistert mich der Genrekönig Falcon 4.0 voll und ganz. Der dynamische Feldzug ist einfach eine Klasse für sich. Und die aufwendige Übersetzung ist besser geworden als bei so manchem Konkurrenzprodukt.

Doch das Einsteigerhandbuch ist nur bedingt brauchbar – erklärende Bilder hätten nicht geschadet. Viel schwerer wiegt, daß die Verkaufsversion (englisch wie deutsch) erheblich langsamer abläuft als unsere Testversion. Ohne einen Pentium II mit flottem 3D-Beschleuniger verkommt Falcon 4.0 zur Diashow. Trotzdem: Wer Flugsimulationen liebt, kommt um diesen Edelflieger nicht herum.

Mit ihrer Edel-Flugsimulation **Falcon 4.0** wies Microprose die Konkurrenz in die Schranken. Bereits Anfang des Jahres war die erste Auflage ausverkauft – der Hersteller mußte nachproduzieren lassen. Mittlerweile steht in den Händlerregalen die deutsche Version, die wir genau unter die Lupe genommen haben.

Kampf um Korea

Nach wie vor müssen Sie mit Ihrem F-16-Geschwader den Luftkrieg über Korea für die USA und Südkorea entscheiden. Dabei bestreiten Sie keine vorgefertigten Missionen. Vielmehr erstellt ein virtuelles Oberkommando aufgrund der Daten von 25.000 gleichzeitig verwalteten Einheiten immer neue Aufträge. Wenn Sie sich für einen Einsatz entschieden haben, fliegen Sie mit bis zu drei Flügelmännern (und -frauen) ins Gefecht. Während dieser Zeit entwickelt sich der Krieg um Sie herum weiter. Deshalb sehen Sie unterwegs etliche Luft-, See- und Boden-Einheiten, die völlig unabhängig von Ihnen ihre Aufgaben erledigen.

Deutschland-Funk

Für die deutsche Version hat Microprose den gesamten Funkverkehr lokalisieren lassen. Die Sprachausgabe ist dabei recht ordentlich gelungen, wenn man über Ausrutscher wie »Ich bin ein Aussteiger« hinwegsieht. Auch das ultradicke Handbuch wurde solide übersetzt. Allerdings trüben Fauxpas wie »Steuerpunkte« anstelle von Wegpunkten den guten Gesamteindruck. In der Testversion, die uns zur Ausgabe 12/98 vorlag, funktionierte der Multiplayer-Modus noch nicht richtig, weshalb wir damals auf eine Bewertung verzichteten. Mittlerweile sind Luftkämpfe gegen menschliche Gegner über Modem, Netzwerk oder Internet kein Problem mehr. Sogar den kompletten Feldzug können Sie bestreiten. Die Maximalzahl von Teilnehmern wird lediglich durch die Serverkapazitäten begrenzt. MIC



Unterwegs hält Sie die Klemmbrett-Karte auf dem laufenden.



Auf Wunsch werden Ihnen alle Einheiten im Gebiet mit Namen eingeblendet.

Falcon 4.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 600 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), theoretisch unbegrenzt (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD Riva-TNT-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Der derzeit beste Flugsimulator.

Technik-Check: Falcon 4.0

Selbst mit Spitzenhardware (Pentium II/450 mit Riva TNT) ruckt **Falcon 4.0** gelegentlich, sofern Ihr Rechner nicht über mehr als 64 MByte Speicher verfügt. Unsere »Gut spielbar«-Werte beziehen sich deshalb auf Rechnerkonfigurationen mit stolzen 128 MByte RAM. MIC

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Riva 128	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
Pentium II/233						
640x480, hohe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480, niedrige Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡
800x600, niedrige Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	🔴	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
1024x768, niedrige Detailstufe	🔴	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
1600x1200, hohe Detailstufe	🔴	🔴	⚫	⚫	⚫	🔴
1600x1200, niedrige Detailstufe	🔴	🔴	⚫	⚫	⚫	🔴
Pentium II/400						
640x480, hohe Detailstufe	🟡	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480, niedrige Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🟢	🟢	🟢
800x600, niedrige Detailstufe	🟡	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
1024x768, hohe Detailstufe	🔴	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
1024x768, niedrige Detailstufe	🟡	🟡	⚫	🟢	🟢	🟢
1600x1200, hohe Detailstufe	🔴	🔴	⚫	⚫	⚫	🟡
1600x1200, niedrige Detailstufe	🔴	🔴	⚫	⚫	⚫	🟡

Legende
- ⚫ nicht möglich
- 🔴 unspielbar langsam
- 🟡 mit Einschränkungen spielbar
- 🟢 gut spielbar

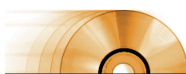
Eine Klasse für sich

Longbow Anthology



Im Duo mit dem Vorgänger weist die beste Hubschrauber-Simulation die Konkurrenz nach wie vor in die Schranken.


Unter 3Dfx sieht Longbow 1 wieder richtig gut aus.


Auf CD: Patches für Longbow 1 und 2

Mit **Longbow 2** setzte sich Chefdesigner Andy Hollis selbst ein Denkmal. Stolze 91 Prozentpunkte und einen GameStar verdiente sich das Referenzprogramm. Jetzt gibt's das gute Stück zusammen mit dem 3Dfx-gelifteten Vorgänger als **Longbow Anthology** in einer Box – spektakuläre Rotoraction inklusive.

Longbow 2

Ende vorletzten Jahres definierte ein Programm das Genre der Helikopter-Sims neu. **Longbow 2** überzeugte nicht nur durch sehr hohen, aber dennoch zu meisternden Realismus, sondern auch durch eine sehr motivierende, volldynamische Kampagne. Neben dem weltbekannten Longbow-Apachen erwarten Sie der Aufklärer Kiowa Warrior und der Truppentransporter Black Hawk. In allen drei Hubschraubern finden Sie sich, wenn Sie das sehr gut gemachte Trainingsprogramm absolviert haben, leicht zurecht. Dann wird es Zeit, sich der dynamischen Kampagne in Aserbaidschan zu widmen. Zu Beginn jedes Einsatzes ermittelt die CPU aus der aktuellen Gefechtslage vier Missionen, die Sie und Ihr aus acht Hubschraubern bestehendes Team absolvieren müssen. Für die Anthology wurde die schicke – wenn auch baumlose – Grafikengine überarbeitet. Sie unterstützt nun neben 3Dfx-Karten auch Riva 128, Matrox G200, Rendition und Permedia 2.

Longbow

Aus dem Jahre 1996 stammt **Longbow 1**, das die Anthology inklusive der Missions-CD **Flashpoint Korea** komplettiert. Das ist besonders wichtig, weil erst das Addon-Pack den alten Feldzug in der Ukraine genauso dynamisch macht, wie es die Kampagne in Korea ist. Durch die verbesserte KI erkennen Gegner nun, wann die Zeit zum Rückzug gekommen ist. Die angejahrte Grafik wurde 3Dfx-geliftet; allerdings fehlen nach wie vor Bäume.

Besitzer von **Longbow Gold** finden den 3Dfx-Patch auf der Cover-CD, ebenso das **Longbow-2**-Update. MIC



Longbow 2: Dunkle Rauchschwaden künden vom Ableben einer feindlichen Stellung.

Mick Schnelle



Immer noch Spitze

Longbow 2 gehört zu den Flugsimulationen, die ich derzeit immer noch mindestens ein Wochenende im Monat spiele. Die Missionen in der Kampagne sind stets spannend, und ich kann deutlich nachvollziehen, wie meine Einsätze den Feldzug verändern. Profis kommen um Longbow 2 sowieso nicht herum, aber auch Einsteigern kann ich Jane's Heli nur wärmstens ans Herz legen. Denn sie können die Flugphysik und das Gegnerverhalten fast stufenlos an die eigenen Fähigkeiten anpassen. Da das alte Longbow ebenfalls immer noch Spaß macht und durch die 3Dfx-Unterstützung erheblich ansprechender aussieht als zuvor, sollten Sie spätestens jetzt zuschlagen. Ein besseres Helipack werden Sie derzeit nicht finden.

Longbow Anthology

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Jane's
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 500 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Ein absolutes Muß für Heli-Fans.

Top Gun Hornet's Nest

Im Superflieger gegen Schlimmfinger.



Die Bordkanone ihres Düsenfliegers kommt ausführlich zum Einsatz.

Rüdiger Steidle

Top-Schnarch

Ich geb's zu: Ich mochte den Vorgänger. Zwar waren die Einsätze von Fire At Will nicht gerade das Gelbe vom Ei, dafür kam aber durch die vielen Zwischensequenzen eine tolle Atmosphäre auf. Bei Hornet's Nest hat Microprose just diese motivierenden Filmschnipsel fast gänzlich weggelassen. Geblieben sind die meist langweiligen Missionen, in denen ich mich darauf beschränke, den Feuerknopf möglichst schnell zu drücken. Zusammen mit der mäßigen Grafik entsteht so ein Spiel, bei dem auch Einsteiger besser nicht landen sollten.

Der Actionstreifen **Top Gun** lockte 1986 Millionen in die Kinos. Microprose verwurstet 13 Jahre später den Stoff zum zweiten Mal für eine Action-Flugsimulation. Bei **Hornet's Nest** übernehmen Sie die Rolle des Filmhelden Maverick und müssen die Welt vor fiesen Drogenbossen, durchgeknallten Generälen und fanatischen Extremisten retten. Dazu klettern Sie in Ihren Düsenjäger und leuchten den Schergen in insgesamt 30 Einsätzen mit Bordkanone und Raketen heim. RS

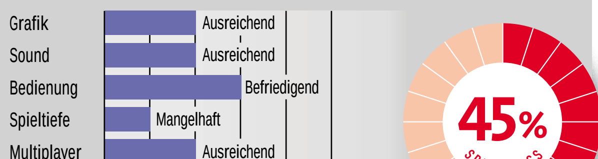
Top Gun Hornet's Nest

Genre:	Simulation	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 200 oder Pentium 166, 3D-Karte 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte



Simpler Action-Flieger mit lahmen Missionen.

Fighter Squadron

Activisions realistische Bruchlandung.



Auch Bombermissionen stehen bei Fighter Squadron auf dem Programm.

Was passieren kann, wenn ein Designerteam vor lauter Realismus und Detailtreue das eigentliche Spiel vergißt, demonstriert Activision eindrucksvoll mit **Fighter Squadron**. Gedacht ist das Ganze als im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugsimulation, in der Sie sowohl mit Jägern Luftkämpfe bestreiten, als auch einige wenige Bombereinsätze absolvieren dürfen. Zehn Flieger, jeder mit seiner eigenen Aerodynamik und einem realistischen Schadensmodell, sollen willige PC-Piloten vor den Monitor locken.

Doch, oh weh, leider verdeckt die Cockpitanzeige weite Teile des Bildschirms, so daß Sie gegnerische Maschinen nur schwer im Auge behalten können. Der Autopilot ignoriert konsequent Wegpunkte, und die schlauen Gegner tauchen erst relativ spät im Sichtfeld auf. MIC

Mick Schnelle

Wo bleibt der Spaß?

Fighter Squadron ist ein Paradebeispiel dafür, wie wichtig ein Spieldesigner ist. Fehlt der, kommen leicht 08/15-Einsätze à la »Zerstöre alle Gegner« heraus. Da der Activision-Flieger auch grafisch keine Bäume ausreißt, werden allenfalls Puristen Gefallen an der akkuraten Flugphysik und dem hyperrealistischen Schadensmodell finden. Ich bleibe lieber bei European Air War.

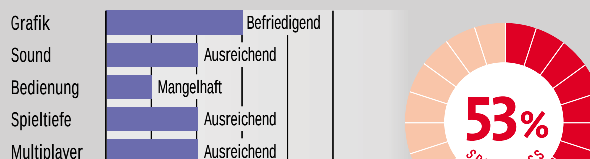
Fighter Squadron

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 500 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte



Realistische, aber öde WW-2-Simulation.

Adventures

Martin Deppe



In unserer Redaktion geht derzeit ein Virus namens **Baldur's Gate** um. Befallene wie ich diskutieren bei jeder Gelegenheit über das Rollenspiel und warum gerade ihre Heldengruppe die allerbeste ist. Jeder schwört auf seine »ideale« Taktik, die grundsätzlich die des Vorredners übertrumpft: »Was, du zauberst immer diese schlappen Skelette? Also mein Feuerball-Spruch ist da viel besser, der britzelt alles weg!«

Kollege Steidle hat die erregten Debatten mitstenographiert, um die besten Tips in unserer Komplettlösung zu veröffentlichen. Außerdem haben wir unsere Hauptcharaktere als Datei auf die aktuelle Bonus-CD gepackt – so können Sie die Redaktionslieblinge selbst ausprobieren. Behandeln Sie meinen »Sir Siggi« bitte gut, und gönnen Sie ihm viel Schlaf in Luxusbetten...



Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	-	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
14	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
15	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
17	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
18	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
19	Quest for Glory 5	Adventure	NEU	76%
20	Return to Krondor	Rollenspiel	NEU	75%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Redguard	Action-Adventure	2/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Krondor sehen und leben

Return to Krondor

Nach fünf Jahren ist das neue Rollenspiel von Fantasy-Schriftsteller Raymond Feist endlich da, der weit mehr als nur die Lizenz lieferte.



Streß auf dem Steg: Unser Helden-Quartett wird von zwei Dämonen begrüßt.

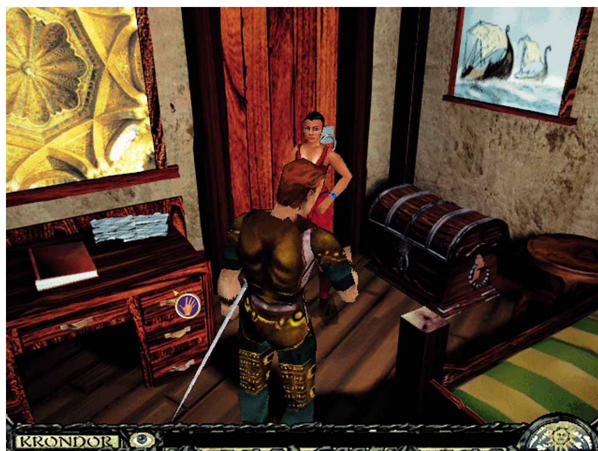
Keine Angst: Sie müssen die Fantasy-Bestseller des Raymond E. Feist weder kennen noch mögen, um Spaß am neuen Rollenspiel Return to Krondor zu haben. Des Meisters Handschrift äußert sich weniger in tausendundeiner Insider-Anspielung, als vielmehr bei den minuziös ausklamüserten Plots und lebendigen Dialogen.

Träne der Götter

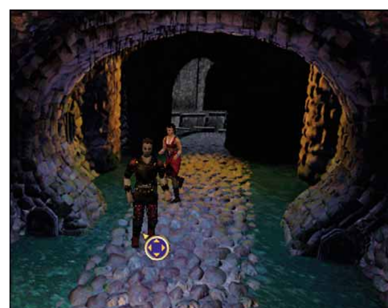
Der Frieden in Krondor ist durch die Morde des Piraten Bear stark bedroht. Hinter dem Amoklauf von Bear steckt ein wahnsinniger Zauberer, der nach der Tear of Gods sucht, um sie für unerfreuliche Beschwörungsvorhaben zu mißbrauchen. Der Prinz der Stadt beauftragt seinen Vertrauten James mit den Ermittlungen. An der Seite des ehemaligen Meisterdiebs steht die frisch aus dem Nachbarland Kesh angereiste Hofmagierin Jazhara. Diese beiden Hauptfiguren sind stets in Ihrer Party präsent, die aus maximal vier Personen besteht. Welche Gast-Helden wann aufkreuzen und wieder abhauen, ist fest vorgegeben. Auch die Freude der Kreation eigener Charaktere bleibt Ihnen verwehrt. Alle Personalwechsel erfolgen zwischen den elf Kapiteln. Das klingt komplexer als es ist, da einige Abschnitte nur aus größeren Schlüsselkämpfen bestehen.

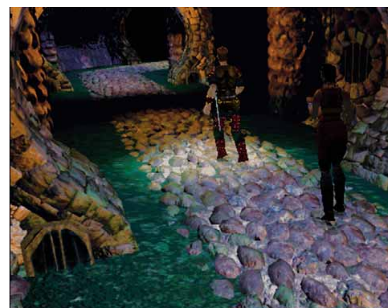
Helden wechselt euch

Zu Spielbeginn wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden sowie die Betonung der Rolle von Magiern oder Kämpfern. Spielerisch am sinnvollsten ist der Mittelweg zwischen den beiden Professionen. Wie bei guten alten Adventures wuseln Sie mit dem Mauszeiger über dem Bildschirm. Bei spannenden Dingen (zum Beispiel benutzbaren Türen, plünderbaren Schätzen, ansprechbaren Charakteren) erscheint das entsprechende Icon. Ihre Heldentruppe erforscht eine ansatzweise dreidimensionale Spielwelt. Mit Maus oder Cursortasten bewegen Sie Anführer James; die restlichen Charaktere laufen ihm automatisch nach. Ähnlich wie bei Grim Fandango wird auf einen anderen Blickwinkel umgeschaltet, wenn Sie sich innerhalb eines Schauplatzes herumbewegen. Diese Perspektivenwechsel erfolgen bei Return to Krondor ebenso häufig wie radikal, was gelegentlich für Orientierungsprobleme sorgt – zumal es keine Automap gibt. In den meisten Räumen können Sie manuell den Blickwinkel ändern, was bitter nötig ist, um manche wichtige Tür oder Abzweigung zu erkennen.



Das blaue Handsymbol verrät, daß hier ein anklickwürdiges Detail wartet.





Alle paar Schritte wechselt der Blickwinkel, was die Orientierung unnötig erschwert.

Kämpfe in Krondor



Auftakt: Die Party stolpert in einen Hinterhalt. Wer zuerst angreifen darf, hat einen großen Vorteil.



Durchblick: Im Kampf können Sie selber den Blickwinkel ändern, um ja keinen Gegner zu übersehen.



Beute: Nach jedem Sieg wird geplündert. Gold, Waffen und Magie-Kruschkram sind beliebte Souvenirs.

Rundenweise Taktik-Haue

Kämpfe werden wie beim Vorgänger konsequent im Rundenzyklus ausgetragen. Für jeden einzelnen Charakter Ihrer Truppe können Sie in Ruhe die Aktionen wie Angriff, Zaubern oder Objekteinsatz festlegen. Nach siegreichem Schlagabtausch bekommen alle noch stehenden Helden einen Batzen Erfahrungspunkte. Außerdem lassen sich die Leichname der vermöbelten Frechlinge nach Goldstücken und Gegenständen durchsuchen. Einige Erfahrungspunkte springen auch für clevere Gesprächsführung und das Lösen bestimmter, teils optionaler Aufgaben heraus. Bei Beförderungen dürfen Sie 100 Punkte auf die Talentwerte Ihres Schützlings verteilen. Den fürs Grobe zuständigen Kämpfern spendieren Sie Fortbildung in Sachen Waffentypen und Schilde. Magier und Priester erlangen neue Sprüche in insgesamt sechs Zauberklassen (mit je zehn Sprüchen).



Maggi-Kochstudio und die Folgen: Der kleine Alchimist versucht sich am Brauen neuer Rezepte.

Schlüsseldienst

Wir alle kennen diese Situation: Sonntagabend, alle Läden haben zu, und die Heiltränke sind alle. Was nun? In diesem Fall packt der Magier von Welt seine Alchemie-Apparate aus, um mit den ihm zur Verfügung stehenden Zutaten leckere Potions zu köcheln. Eine weitere Krondor-Besonderheit ist der Umgang mit verschlossenen Schatzkisten. Je begehrenswerter deren Inhalt, desto garstiger die Falle, welche dem überstürzten Plünderer um die Ohren zu knallen pflegt. Drei Teile des Fallenmechanismus' müssen analysiert und entschärft werden, was auf zweierlei Wegen geschehen kann. Wer etwas Geschicklichkeit beweisen will, steuert die Dietrich-Aktivitäten durch gut getimte Mausklicks. Oder Sie lassen den Schloßknacker-Talentwert von James und etwas Glück entscheiden. Die von uns getestete US-Importversion verlangt gute Englischkenntnisse, die Dialoge lassen sich nicht als Texte einblenden. Sierra arbeitet derzeit an einer deutschen Version, die im März erscheinen soll. HL

Heinrich Lenhardt



Ganz schön Feist

Autor Raymond Feist hat seinen Job gut gemacht: Die solide Story mit vielen schillernden Charakteren wird jeden fesseln, der ein wenig Fantasy-Fieber im Blut hat. Aber im Programmierteam hockten wohl einige Anfänger. Die von Bugs befallene Grafik ist doppelt peinlich: Zum einen paßt die plumpe Animation der steifen 3D-Charaktere überhaupt nicht zu den geschliffenen, gut gesprochenen Dialogen. Zum anderen stellen wild wechselnde Blickwinkel und fehlende Automap Gift für die Übersicht dar.

Motivation trotz Geschlampe

Allen Widrigkeiten zum Trotz habe ich mich erstaunlich motiviert durch Midkemia gekämpft. Das taktische Kampfsystem ist leicht zu bedienen, und die vielen Gespräche sorgen für etwas Adventure-Flair. Raffgierige Inventarpfleger werden durch die Flut an Ausrüstungsgegenständen glücklich. Anspruch und Tiefgang sind allerdings nicht ganz so episch wie die Story: Intensivspieler haben Krondor locker in einer Woche durch.

Return to Krondor

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 24 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Solide Fantasy mit einigen Schönheitsfehlern.

Ein Abenteuer fällt aus der Rolle

Quest for Glory 5

Eine heldenhafte Sortenallianz aus Adventure, Rollenspiel und Action sorgt für Glanz und Gloria im zehnten Jubiläumsjahr.

Davon steht nie was in den Stellenbeschreibungen: Das Jetset-Leben des Spieletesters endet als entbehrungsreicher Kampfschreib-Frondienst im Galeerentrommel-Rhythmus des Chefredakteurs. Und wenn im mittelalterlichen Silmaria ein »König ohne Vorkenntnisse« gesucht wird, ist erst recht Vorsicht angebracht. Bevor er einen Thronfolger zeugen konnte, wurde der Landesvater in den vorzeitigen Ruhestand befördert. Als Held von Welt nehmen Sie an den Tests teil, die den würdigen Nachfolger unter fünf Kandidaten ermitteln sollen. Der Königskiller läuft indes noch frei herum, und lichtet munter das Teilnehmerfeld. Wollen Sie wirklich Ihren sicheren Ausbildungsplatz als Versicherungskaufmann aufgeben, um Hydras zu erschlagen und Drachen zu bändigen?

Kalter König

Im Gegensatz zum modischen Radikal-Update bei King's Quest 8 bleibt sich die Quest for Glory-Serie mit Teil 5, Dragon Fire, treu. 3D-Effekte sind spärlich; im wesentlichen werden Seitenansicht und traditionelle Maussteuerung geboten. Das wichtigste Serienmerkmal ist und bleibt der gute Mix aus Rollenspiel, Adventure und Kampfaction. Zu Beginn wählen Sie zwischen Krieger, Zauberer, Dieb oder Paladin und verteilen 150 Punkte auf bis zu 14 Talente. Diverse Aufgaben im Spielverlauf bieten verschiedene Lö-



In der Stadt warten alle wichtigen Gesprächspartner und Händler.

Heinrich Lenhardt



Drollige Mischung

Höret meine Mär, edle Heldenkollegen! Ich habe die tiefen Täler der faden Echtzeitstrategie-Klone durchschritten und trotzte den Auspuffgasen gewaltiger Rennspielhorden. Süß war mein Lohn: Auf der Suche nach einem wahrhaft originellen PC-Spiel kam mir Quest for Glory 5 vor die stählerne Maus.

Spiel's noch einmal

In erster Linie Grafik-Adventure, in zweiter Linie Rollenspiel, in dritter Linie Action – ein Mix, der keine Bauchschmerzen verursacht. Vielmehr ist es einer der ganz wenigen Titel, bei denen mehrmaliges Durchspielen halbwegs Spaß macht. Die Hauptstory ändert sich nicht, aber je nach Held müssen Sie andere Lösungswege finden. Manches Rätsel ist dabei ein wenig zu rätselhaft, die Grafik bietet Mitte-90er-Jahre-Niveau. Das unpräzise Kampfgehacke irritiert Actionfans, das Abtippeln der langen Wege in Silmaria gestaltet sich etwas mühsam. Trotz alledem ist Quest for Glory 5 ein rundes spielerisches Gesamterlebnis mit nicht-linearen Freiheiten. Eine feine Sache für alle, die unter dem Adventure-Schwund leiden.



Hilfe in höchster Not: Nur im Teamwork mit Elsa von Spielburg können Sie die dreiköpfige Hydra bezwingen.



Achten Sie in den Dialogmenüs auf die Farbe der anklickbaren Themen. Gelb steht für »nix Neues«, schwarze Lettern künden von frischen Informationen.


Zu Wasser, zu Lande oder in der Luft geht es an die Schauplätze der Prüfungen.

sungswege, die auf die einzelnen Charaktere zugeschnitten sind. Rollenspielgemäß wird Erfahrung honoriert; automatische Steigerungen bei den Talentwerten sind die Folge. Es darf auch experimentiert werden, so können Sie den Kämpfer etwas Magie lehren oder einen Zauberer mit Bonusmuckis behaften.

Erst rüsten, dann kämpfen

Im Haus der Abenteuergilde hängen Job-Angebote an der Pinnwand; mit kleinen Nebenquests verdienen Sie sich besondere Gegenstände und Bargeld dazu. Nachdem Sie sich mit Waffen und Heilungspillen eingedeckt haben, steht eine Mütze Schlaf an: Wer nicht stetig ruht und rastet, verliert Beweglichkeit und Lebenspunkte. Im Morgengrauen unternehmen Sie dann erste Wanderungen außerhalb der Stadt. Schnell stolpert man über Wegelagerer, was zum Wechsel von der Landkarte auf den Kampfscreen führt. Durch wildes Tastendrücken brezeln Sie fix Zaubersprüche aus der Hüfte oder setzen Ihre Lieblingswaffe ein. Zwei verschiedene Angriffs- und ein Block-Manöver stehen im Echtzeit-Nahkampf zur Wahl. Doch die Tastatursteuerung ist eher unpräzise, am besten decken Sie Ihre Gegner in Diablo-Manier mit wilden Angriffs-Mausklicks ein. Besiegte Monster erleichtert man um ihre Ausrüstung und Barschaft. Verlorene Schlachten können Sie gleich nochmals versuchen – oder kurzerhand kneifen: Nach Plazierung eines Zaubermagneten in Silmarias Inn teleportieren Sie souverän in die sichere Stube.

Reden und rätseln

Im Inventar werden nicht akut benötigte Gegenstände gehortet und gegebenenfalls kombiniert. Ächzt der Held unter seiner Last, sollte er etwas Plunder bei den örtlichen Händlern verkaufen. Im Spielverlauf kommen Sie nicht nur dem Königsmörder auf die Schliche, sondern auch mancher Spielfigur näher. Unser Held kann durch seidenweiche Konversation und Blumenpräsente die Damenwelt in einem Ausmaße becircen, das in den Hafen der Ehe mündet.

Heldenwahl

Krieger
Freunde geradliniger Konfliktlösungen wählen den robusten Prügelknaben.

Zauberer
Dieser Charakter hat die größte Auswahl an Magie für fast alle Lebenslagen.

Dieb
Darf Schlösser knacken und damit Orte betreten, die anderen verschlossen bleiben.

Paladin
Hat serienmäßig dicke Werte und Heilzauber, kann aber Talentpunkte einbüßen.

Generell ist die Heldenhaftigkeit mit einem gewissen Augenzwinkern verbunden. Veteranen erkennen viele Typen wieder; Zauberer Erasmus etwa reißt wieder wunderbar schlechte Witze. HL


Mit Schutzschild und Feuerbällen fällen wir viele Söldner.

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Genre:	Rollenspiel-Adventure	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 465 oder 1.035 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition O Open GL

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 6fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 48 MByte, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Per Patch geplant



Kecker Genremix in fesselnder Fantasy-Welt.



Ein blaues Hütchen hat diesem Outfit bislang gefehlt. Danke, Phoenix.

KAPITEL 16

Ultima Online Tagebuch

Spieler und Spieldesigner bei Ultima Online gemeinsam auf Monsterhatz: die einen jagen Orks, die anderen Bugs.

Daß Origins Ultima Online-Designteam nach der Fertigstellung des Addons The Second Age endlich wieder Zeit hat, sich mit vollem Elan der Pflege des Hauptprodukts zuzuwenden, merken auch die Spieler deutlich. Zahlreiche längst zur unlieben Gewohnheit gewordene Ärgernisse verschwanden, neuentdeckte Bugs werden in Rekordzeit gefixt, lange angekündigte Verbesserungen, zum Beispiel beim Hausbau oder am Kampfsystem, wurden endlich umgesetzt oder nähern sich der Vollendung. Daß in Kürze die Bogenschützen deutlich an Vorteilen verlieren sollen, macht unserer Heldin schon ein wenig Kopfzerbrechen. Aber wenn es der Spielbalance dient – dann kramt sie halt den magischen Schild und das Breitschwert wieder aus der Truhe. Gut, wenn man mehr als eine Begabung hat.



Der Ärger mit Einbrechern reißt nicht ab. Diesmal ist Nippes das Opfer.

Belle Star's Diary

Auf Wache

In dieser Nacht warteten wir vergebens. Zwar gab es immer wieder Alarm, wenn einsame Wanderer sich in unseren Wachbereich verirrten, und mehrmals erreichten uns Gerüchte von Angriffen auf die anderen Obsidian-Lager. Doch da wir unseren Posten unmöglich im Stich lassen konnten, ließen sie sich nicht überprüfen. Unseren entlegenen Außenposten schienen die FoA diesmal nicht zum Ziel erkoren zu haben. Vielleicht hatten sie auch von Novaweapon gehört, dem zahmen Drachen, der im ersten Stock die Kiste mit dem begehrten, auch als Blackrock bekannten Mineral mit Feueratem bewachte.

Abzug

Im Morgengrauen überließen wir das Feld unserer Ablösung und machten uns auf den Heimweg. In Trinsic erfuhr ich schließlich, daß die Schwarzmagier diese Nacht in Yew zugeschlagen hatten. Die dort gelagerten Vorräte waren verloren, obwohl viele tapfere Kämpfer bei der Verteidigung ihr Leben gelassen hatten. Nun lagen nur noch zwei Kisten zwischen den Schurken und ihren Plänen zur Vernichtung der Welt, wie wir sie kannten. Deprimiert bezog ich mein Bett im Traveller's Inn.



Während wir im abgelegenen Außenposten warten, greifen die FoA in Yew an.

Haus oder Leben

Am nächsten Tag erfuhren wir einmal mehr, wie wenig Schutz ein Haus bei der geltenden Gesetzeslage für das Hab und Gut eines hart arbeitenden Bürgers bot. Diesmal erwischte es Sir Nippes, einen Freund des Clans, den wir bei verschiedenen Dungeonbesuchen kennen und schätzen gelernt hatten. Direkt vor seiner eigenen Tür wurde er gemeuchelt, sein Schlüssel entwendet, das Haus ratzeputz geleert. Bis wir auf seinen Hilferuf eintrafen, war es leider bereits zu spät. Daß wir einen der besonders unverschämten Diebe, die kurz darauf zurückkamen, um sich am Leid ihres Opfers auch noch zu weiden, schließlich töten konnten, war da nur ein schwacher Trost. Der gestohlene Hausschlüssel blieb verschwunden, das ehemalige Heim damit ein höchst unsicherer Ort. CG

(wird fortgesetzt)

→ http://clanstar.freeservers.com

Liath

Freundin-Finden im Fantasyland.



Chriss steht vor der malerischen Bücherei von Azertus.

Sie sind Chriss, Magier Ihres Zeichens, und reisen in die zauberische Stadt Azertus, um Ihre verschollene Geliebte Tiche zu suchen. Vor den Erfolg haben die Götter allerdings bekanntlich den Schweiß gesetzt: Unterwegs finden Sie heraus, daß Ihre Aufgabe nicht weniger als die Rettung der Welt ist.

Liath ist ein Point-and-click-Abenteuer im Stile eines Monkey Island 3. Als Zauberer beherrscht Ihr Held von Anfang an 17 Sprüche von »Teleport« bis »Illusion auflösen«, mit denen sich viele Rätsel lösen lassen. Der Rest besteht aus den üblichen Objekt-Knobeleien, die größtenteils nur mäßig originell geraten sind. Fairerweise gibt's eine gute Online-Hilfe zu jedem Spielabschnitt. GUN

Gunnar Lott

Liath lebt nicht

Liaths hübsche Fantasy-Geschichte um die rätselhafte Stadt Azertus ist ganz reizvoll. Die Schauplätze sind zwar ziemlich leblos, aber ordentlich gezeichnet; die Sprachausgabe kommt halbwegs professionell rüber. Leider verderben mir das arg umständliche Interface oder kleingepixelte, aber wichtige Gegenstände, den Spielspaß. Zudem lösen gestandene Knobelisten das geradlinige Spielchen lässig an einem Wochenende.

Liath

Genre:	Adventure	Hersteller:	Project 2
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 110 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Trotz Bedienungsmängeln nicht ohne Charme.

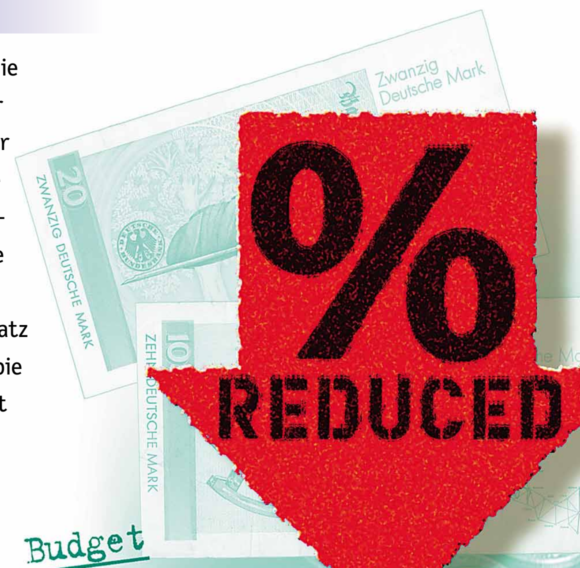
Budget

Charles Glimm



Angesichts einer Sammlung mit so vollmundigem Namen wie **Action Hall of Fame** (die, soviel sei gleich verraten, leider keine absoluten Spitzentitel enthält) gerät ein Spieletester schon mal ins Träumen: Was wäre, wenn es zum Jahresende die besten Spiele der letzten zwölf Monate im Paket gäbe – sozusagen ein »Best of '98«, wie es etwa die Musikindustrie regelmäßig in unzähligen Samplern zelebriert?

Klar, daß eine solche Luxus-Compilation reißenden Absatz finden würde. Klar aber auch, daß sie im Moment noch Utopie bleiben muß; ihre Top-Titel hüten die meisten Hersteller nun mal wie einen Drachenhort im eigenen Haus. Also bleibt uns vorerst nur das Träumen...



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
4	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
5	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
8	Gex 3D	Jump-and-run	12/98	83%
9	Uprising	Actionspiel	12/98	83%
10	Die Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	NEU	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Für Spieler nur das Beste?

Action Hall of Fame

Und viermal knirscht das Blech: Bei den Autos von Interstate '76 und Carmageddon ebenso wie bei den Robotern in MDK und Mechwarrior.



MDK: Mitten im Getümmel setzt ein Kamikaze-Robot zum Bombenwurf an.

Einen hochtrabenden Namen hat Interplay für seine neue Sammlung gewählt: Nicht weniger als die Action Hall of Fame will man Ihnen präsentieren. Die Sammlung enthält zwar vier gute Spiele, die Crème de la Crème ist aber nicht vertreten.

Heißes Pflaster USA

Auch so hätten die 70er Jahre verlaufen können: Die Erdölvorkommen der USA sind erschöpft, Benzin ist teuer, Kriminalität und Korruption regieren. Zusammen mit Kumpel Taurus brettern Sie bei Interstate '76 in aufgemotzten und schwerbewaffneten Karossen durch die Staaten, um Jagd auf motorisierte Gangster zu machen. Das bleihaltige Autospiel besticht durch ordentliche Steuerung und perfekten 70er-Charme – Schlaghosen und funkige Musik inbegriffen.

Abgedreht geht's beim 3D-Actionshooter MDK zu. Protagonist Kurt schlüpft in einen schicken Spezialanzug, um die Welt vor landschaftsfressenden Alien-Fabriken zu retten. Er besitzt ein Helmgeschütz mit Zielfernrohr, mit dessen Hilfe Sie weit entfernte Roboter von den blechernen Beinen fegen. Wohlgezielte Treffer erledigen die mechanischen Kumpanen weit effektiver als Dauerbeschuß mit der Standardwumme – ein Hauch Taktik ist also gefragt. Während Kurt durch die mitunter skurrilen 3D-Räume rennt, sehen Sie ihm von hinten über die Schulter. Vor allem die frechwitzigen Animationen der Gegner sorgen immer wieder für Schmunzeln.



Interstate '76: Auch die Polizei mischt sich ein.

Kampfkolosse

Grafische Höchstleistungen dürfen Sie vom angestaubten Mechspiel Mechwarrior 2: Mercenaries nicht erwarten, aber dessen Qualitäten liegen sowieso auf der taktischen Ebene. Als Söldnerführer erfüllen Sie abwechslungsreiche Kampfeinsätze für finanzstarke Auftraggeber; mit dem erwirtschafteten Geld rüsten Sie Ihren Mech-Fuhrpark auf. Beim 3D-Rennspiel Carmageddon wird dagegen verschrottet: Um in den wüsten Straßenrennen die Nase vorn zu haben, müssen Sie Ihre Konkurrenten gnadenlos in den Straßengraben drängen.

Mit gedrucktem Handbuch, zwei Tastaturtabellen und CD-Falttasche ist die Action Hall of Fame gut ausgestattet. Aktuelle Patches für 3D-Karten suchen Sie dagegen vergeblich. Das ist besonders bei Interstate '76 ärgerlich, da sich der 80 MByte große Gold-Patch kaum mal eben aus dem Internet ziehen läßt. CS

Christian Schmidt



Schwere Kaliber

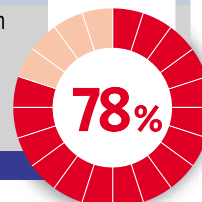
Die Spiele in der Action-Ruhmeshalle sind weder übermäßig berühmt noch reinrassige Action: Mit Interstate '76 und Mechwarrior haben sich doch glatt zwei Simulationen in die Sammlung verirrt. Immerhin können Sie sich mit dem spritzigen MDK oder den groovigen Asphalt-Cowboys von Interstate eine Menge Stunden um die Ohren schlagen. Wer leichte Action-Kost erwartet, sei aber gewarnt: Alle vier Programme haben einen gehobenen Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie die Herausforderung lieben, liegen Sie mit der Hall of Fame nicht verkehrt.

Action Hall of Fame

Preis: ca. 60 Mark
Sprache: Deutsch
System: MS-DOS/Windows 95
Hersteller: Interplay
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 20 MByte
Hardware: Pentium 120, 32 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Interstate '76	Simulation	Gut
MDK	Actionspiel	Gut
Mechwarrior 2: Mercenaries	Mechspiel	Befriedigend
Carmageddon	Actionspiel	Befriedigend

Zusammenfassung: Pure Hightech-Action finden Sie in der Action Hall of Fame zwar nicht, dafür aber ordentliche Spielekost mit zünftigen Gefechten. Am meisten Freude werden Sie an MDK und Interstate '76 haben, die beiden anderen Titel sind Geschmacksache.



Nicht das Beste, aber trotzdem gut.

Anzeige

Pepper Pack 1

Oldie-Trio zum Spartarif.



Wing Commander 4: Die Relaisstation wird von Feindfliegern bewacht.

Das Highlight des Pepper Packs, Wing Commander 4, ergatterte sich seinen Platz im Spiele-Olymp mit extrem aufwendigen Filmsequenzen – mehrere Millionen Mark investierte Origin in Stars, Kulissen und Ausrüstung. Damit die imposante Geschichte vorangeht, liefern Sie sich wilde Dogfights mit flinken Raumschiffen.

Bis zum letzten Mann bekämpfen sich auch Menschen und Mutanten im Echtzeit-Strategiespiel KKND; die knackigen Massenschlachten verlangen stählerne Nerven. Dritter im Bunde ist der Uralt-Fußballmanager Hattrick, der sich mit einer verqueren Steuerung und Simpel-Grafik sämtliche Sympathien verscherzt. Der Pepper Pack enthält Original-Handbücher zu jedem Spiel – bei dem günstigen Preis keine Selbstverständlichkeit. CS

Christian Schmidt

Gutes Drittel

Ich hab's geahnt: Nachdem mich die brillanten Filmsequenzen des guten alten Wing Commander 4 wieder in ihren Bann gezogen haben, ist an Aufhören nicht mehr zu denken – der Rest des Tages wird kämpfend im All verbracht. Dummerweise sind das Weltraum-Epos und die beiden Spiele-Zugaben KKND und Hattrick nicht jedermanns Sache. Zumindest gibt's die drei Oldies zu einem fairen Preis.

Pepper Pack 1

Preis:	ca. 30 Mark	Hersteller:	Novitas
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS	Festplatte:	ab 40 MByte

Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Wing Commander 4	Weltraumspiel	Gut
KKND	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Hattrick	Fußballmanager	Mangelhaft

Zusammenfassung: Alle drei Programme sind nicht mehr taufrisch, die Filme von Wing Commander 4 suchen aber noch immer ihresgleichen. Für eine Sammlung dieser Preisklasse ist der Pepper Pack bemerkenswert gut ausgestattet.

Brauchbare Mischung für 30 Mark.

65%

Bronze Games

Viel Blech statt Medaillenreigen.



Fallen Haven: Zug um Zug erobern Sie Feindeslager und Provinzen.

Hinter dem metallenen Namen der Bronze Games verbirgt sich nicht etwa eine neue Topware-Sammlung, sondern das Konkurrenzprodukt von Trittbrettfahrer Prism Leisure. 15 (größtenteils veraltete) Spiele finden Sie auf den neun CDs, die auch bit-gewordene Anleitungen enthalten. Die interessantesten Titel sind das fordernde Action-Strategiespiel Terra Nova sowie die Profi-Strategiespiele Dunkle Manöver und Fallen Haven. CS

Christian Schmidt

Tohuwabohu

Um auch noch schnell auf den Sammlung-mit-Medaillennamen-Zug aufzuspringen, hat Prism Leisure die Bronze Games scheinbar mit der heißen Nadel gestrickt: In der Schachtel liegt die Heft-CD eines Spielemagazins; nicht entfernte Kopierschutzabfragen überwinden Sie nur, indem Sie Handbücher ausdrucken, und Patches sind zwar vorhanden, aber für völlig andere Programme. Kein Wunder, daß die Compilation so günstig ist.

Bronze Games

Preis:	ca. 30 Mark	Hersteller:	Prism Leisure
Sprache:	Englisch/Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95/MS-DOS	Festplatte:	ab 1 MByte

Hardware: Pentium 60, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Terra Nova	Action/Taktik	Gut
Fallen Haven	Taktikspiel	Befriedigend
Dunkle Manöver	Strategiespiel	Befriedigend
Leisure Suit Larry 6	Adventure	Befriedigend
Leisure Suit Larry 5	Adventure	Ausreichend
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
IM1A2 Abrams	Panzersimulation	Ausreichend
Pro Pool 3D	Sportspiel	Mangelhaft
Speed Haste	Rennspiel	Mangelhaft
Winzer Deluxe	Wirtschaftssimulation	Mangelhaft

Zusammenfassung: Überlegen Sie gut, bevor Sie sich vom niedrigen Preis verführen lassen: Die Spiele sind insgesamt nur Durchschnittskost, und die Ausstattung ist sehr dürftig. Immerhin taugen einige Titel für ein paar spaßige Stunden vor dem PC.

Niedriger Preis, niedrige Qualität.

59%

Die Siedler 2 Gold

Fleißige Handwerker im Baurausch.



Wenn die Infrastruktur stimmt, floriert das Dorf unserer Siedler.

Mit dem Erscheinen des Nachfolgers sind Blue Bytes **Siedler 2 Gold** jetzt zum Budgetpreis erhältlich.

Christian Schmidt

Siedler-Charme

Einmal angefangen, gibt's kein Ende mehr. Das Suchtpotential der emsigen Racker ist so enorm, daß ich vor lauter Häuserbauen gar nicht mehr zum Schreiben komme. Für manche Siedler-Veteranen ist der zweite Teil immer noch der beste – erst recht in der Gold-Edition, die mit dem Karteneditor für immer neue Siedlungsflächen sorgt. Der preiswerte Aufbau-Oldie ist vor allem für Einsteiger ein echtes Schnäppchen.

Auf einer idyllischen Landschaft verlegen Sie per Mausklick Straßen und vergeben Bauaufträge; daraufhin beginnen Ihre Untergebenen, Gebäude in die Höhe zu ziehen. Vom Bauernhof über Mühlen bis hin zum Bäcker planen Sie eine komplexe Infrastruktur. Wenn Sie auf siedelnde Nachbarvölker stoßen, tragen flugs trainierte Soldaten die Grenzkonflikte aus. Die werkelnden Siedler sind allerliebst animiert, nette CD-Musik untermalt das Geschehen. Neben der Standardkampagne als römische Emigranten enthält die Gold-Edition Zusatzmissionen und einen Karteneditor. CS

Die Siedler 2 Gold

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Blue Byte Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition ○ Open GL

486/66 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 75 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend



Faszinierender Aufbau-Klassiker.

Preiswert einkaufen

Aktuelle Budget-Spiele

Mehr Durchblick mit unserer monatlichen Budget-Übersicht.

Wo sonst wird Geduld schon so belohnt wie bei Computerspielen: Nach ein paar Monaten Wartezeit erscheinen die meisten Top-Spiele zu einem Bruchteil des Originalpreises. Ob Ihr heißersehnter Titel schon im Budget-Sortiment erhältlich ist, sagt Ihnen unsere aktuelle Liste. Genaue Infos und die wichtigsten Angaben zu jedem Spiel gibt's bei uns sowieso immer gratis. CS



Schleichfahrt: Mit Köpfchen und Feuerkraft durch Blue Bytes Unterwasserwelt.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Addiction Pinball	Flipper	79%	1998	3/98	Microprose Powerplus	40 Mark	(0180) 525 25 65
NEU	Carmageddon	Actionspiel	68%	1997	3/99	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Dunkle Manöver	Strategie	69%	1998	4/98	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
	Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50
	Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	2 in 1 Pack (Comp.)	20 Mark	(0234) 932 05 55
NEU	Extreme Assault	Actionspiel	77%	1997	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Extreme Assault	Actionspiel	77%	1997	-	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Fallen Haven	Strategie	-	1997	-	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
NEU	Gabriel Knight 2	Adventure	-	1996	-	Gabriel Knight Mysteries	30 Mark	(0208) 450 88 88
	G-Police	Actionspiel	79%	1997	12/97	Psygnosis Neon	40 Mark	(01805) 21 44 33
NEU	Incubation	Taktikspiel	87%	1997	11/97	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
	Jedi Knight	3D-Action	90%	1997	12/97	Jedi Knight + M.o.t.S. (Comp.)	70 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Leisure Suit Larry 6	Adventure	-	1993	-	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
NEU	MDK	Actionspiel	80%	1997	3/99	Action Hallo of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mechspiel	-	1996	3/99	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Nascar Racing 2	Rennspiel	82%	1997	-	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Outpost 2	Echtzeit-Strategie	61%	1997	11/97	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Rayman	Jump-and-run	-	1996	-	Rayman Funpack (Comp.)	90 Mark	(0211) 338 00 33
	Rayman's World	Jump-and-run	64%	1997	12/97	Rayman Funpack (Comp.)	90 Mark	(0211) 338 00 33
	Robo Rumble	Strategie	68%	1998	8/98	Topware Funline	30 Mark	(0621) 480 50
NEU	Schleichfahrt	U-Boot-Simulation	84%	1996	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	83%	1996	3/99	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Sim Copter	Flugsimulation	-	1997	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Sim City	Aufbauspiel	-	1989	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Sim Tower	Wirtschaftssim.	-	1995	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
	Starfleet Academy	Weltraumspiel	85%	1997	11/97	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Star Trek: 25th Anniversary	Adventure	-	1994	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Star Trek: Generations	Action-Adventure	-	1997	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	-	1995	-	Star Trek Compilation	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Wing Commander 4	Weltraumspiel	85%	1996	-	Pepper Pack 1 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
	Wizardry Gold	Rollenspiel	-	1992	-	Ultimate Wizardry Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Full Wormage (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 25 65
	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88
	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	78%	1997	1/99	X-Wing vs. TIE Fighter + B.o.P.	70 Mark	(06103) 99 40 40

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über Schrott-Spiele und 08/15-Addons.

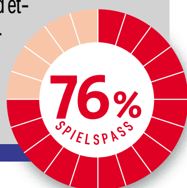
Freespace: Silent Threat



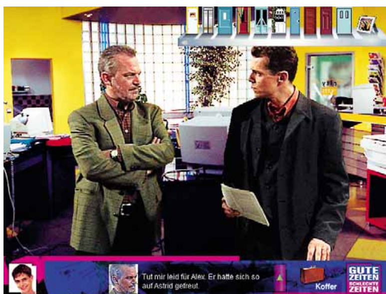
Wiederum kämpfen Sie gegen riesige Schiffe.

Genre:	Addon-CD	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 40 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)		

Gunnar Lott: »Eine kurze, schwere Kampagne (zwölf Einsätze), diverse mäßige Einzel-Missionen und nur zwei neue Schiffe sind etwas zu wenig für ein gelungenes Addon. Vorsicht: Silent Threat läuft nur mit dem gepatchten Hauptprogramm.«



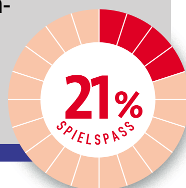
Gute Zeiten, schlechte Zeiten



Erregte Diskussion im »City Lights«.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Gunnar Lott: »Diese halbgare Mischung aus lückenhaftem Serienlexikon und simplem Abenteuerspiel dürfte nicht mal eingefleischten Fans der Vorabend-Soap gefallen. Am besten Serie einschalten, Software wegzappen.«



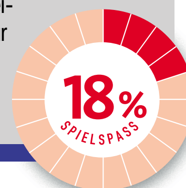
Snowmobile Racer



Kurze Pisten voll motorisierter Langeweile.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	GTi
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Michael Galuschka: »Originelles Renngerät, doch der Rest ist von der Grafik bis zu den vier lächerlichen Mini-Strecken ohne Meisterschaftsmodus einfach nur peinlich. Da sind auf Dauer sogar Schneeschaufel-Rennen spannender.«



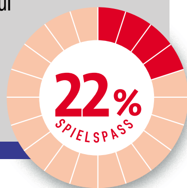
Buggy



Die Grafik ist besser als das eintönige Rennen.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 60 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Quietschbunte Fernlenk-Flitzer schliddern mal über wabernde Texturen, mal durch Beschleunigungs-Tore, mal auf den ersten Rang, mal auf den letzten. Schnarch! Ich warte lieber auf Acclaims vielversprechenderes Revolt.«



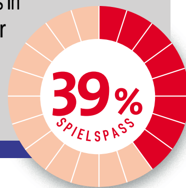
Enemy Zero



Ob sich Laura über die Wertung wundert?

Genre:	Adventure	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Rüdiger Steidle: »Wenn Spielheldin Laura nicht gerade an langweiligen Render-Rätseln tüftelt, jagt sie an Bord ihres Raumschiffs in zwar mäßig spannenden, aber technisch primitiven 3D-Actionsequenzen außerirdische Killermonster.



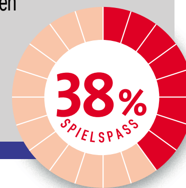
Manhattan



Einsatz in Manhattan: die Metropole wächst.

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Lemon Labs
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

Martin Deppe: »Die uninspirierte Mischung aus Sim City und dem Brettspiel Manhattan leidet unter veralteter Grafik, unnötig vielen Icons und zusammengewürfelten Spielideen. Höchstens für Zwischendurchpartien als Solist geeignet.«



Kurztests

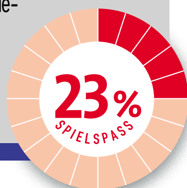
Tides of War



Segelschiffe liefern sich müde Schlachten.

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	GTi
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 100 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Peter Steinlechner: »Vorsintflutliche Grafiken sorgen selbst bei alten Seebären für maritimes Entsetzen – zumal Tides of War spielerisch nichts bietet, was länger als eine Pfützenüberquerung motiviert. 100 Mark können Sie besser anlegen.«



Ultra Fighters



Keine Grafikfehler, sondern Explosionen.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	iMagic
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Entwicker Eagle Interactive bleibt auch bei iMagic seinem Erfolgsrezept treu: Lahme Flugzeug-Ballereien in miserabler Grafik verderben selbst zum Budget-Preis jeglichen Anflug von Spielspaß. Prädikat: Besonders übel.«



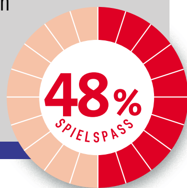
Snow Wave



Einer von vier Spielmodi: Bordercross.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Midas
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

Gunnar Lott: »Trotz recht ordentlicher Präsentation bleibt der Versuch, den ESPN ProBoarder von Electronic Arts zu überholen, in einer Schneewehe stecken. Hauptsächliches Manko ist vor allem die ziemlich schwammige Steuerung.«



Skull Caps



Häßliche Grünstich-Landschaften, ödes Spiel.

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (im Netzwerk)		

Christian Schmidt: »Skull Caps kommt viel zu spät: Die Grafik ist völlig veraltet, und das plumpe Häuserbauen wirkt angesichts eines Siedler 3 reichlich simpel. Die größte Herausforderung ist dabei noch die umständliche Bedienung.«



Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

CD-Inhalt 3/99

Für zehn exklusive Video-Specials, 16 Demos, 25 Patches, 29 Programme, Treiber und Spiele-Updates...

...hat der Platz auf zwei GameStar-CDs knapp ausgereicht. Weltexklusiv werfen Sie bei uns erstmals einen Blick hinter die Kulissen von Blizzard, auf die allerneueste spielbare Version des Action-Rollenspiels **Diablo 2**. Außerdem haben wir weitere Videos zu **Quake 3 Arena**, dem id-Hoffnungsträger, Sid Meiers neuestem Strategiestreich **Alpha Centauri** und zum Aufbauspiel **Sim City 3000**. Oder Sie schauen sich die Spielszenen zu **TOCA 2**, **Silver**, **Jagged Alliance 2**, **Super Bikes** und **Warzone 2100** an – nicht zu vergessen die dritte Folge von **Akte GameStar**. Aktuelle Demos gibt es zu **Kurt**, **Earth 2150**, **Siedler 3 Multiplayer** und **Moto Racer 2**.

Die Bonus-CD enthält 22 neue Treiber für Grafik- und Soundkarten, aktuelle Patches, den Wettbewerb »Die beste Lesersoftware«, 29 Shareware-Tools und die um eine übersichtliche Statistikfunktion erweiterte Wertungs-Datenbank DataStar.

CD 1

Video-Specials

Diablo 2	\Videos\Tp_diab1.mpg
Quake 3 Arena	\Videos\Tp_quak1.mpg
Alpha Centauri	\Videos\Tp_alfa1.mpg
Jagged Alliance 2	\Videos\Tp_alli1.mpg
Silver	\Videos\Tp_silv1.mpg
Sim City 3000	\Videos\Tp_sim1.mpg
Super Bikes	\Videos\Tp_bike1.mpg
TOCA 2	\Videos\Tp_toca1.mpg
Warzone 2100	\Videos\Tp_warz1.mpg
GS-TV: Akte GameStar Folge 3	\Videos\Akteg3.mpg
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action:	
Dark Vengeance	\Demos\Dark\DV_demo.exe
Excessive Speed	\Demos\Exspeed\Xs_demo.exe
Mick Monster	\Demos\Mickm\Mmonster.exe
Tunguska	\Demos\Tunguska\Tunguska.exe
Sport:	
Brian Lara Cricket	\Demos\Brian\Setup.exe
Moto Racer 2	\Demos\Moto2\Setup.exe
Nascar Racing 99	\Demos\Nascar99\Nr1999d.exe
NFL Blitz (Direct3D)	\Demos\Blitz\Blitzd3d.exe
NFL Blitz (3Dfx)	\Demos\Blitz\Blitz3fx.exe
Strategie:	
Siedler 3 Multiplayer	\Demos\S3multi\S3multi.exe
Adventures:	
King's Quest 8	\Demos\Kq8\Maskdemo.exe
The Forgotten	\Demos\Forgotten\InstallForgotten.exe

Programme

1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Cheat-Tool zu Siedler 3	\Diverses\Cheat\S3\S3cheat.exe

Bonus-CD

Demos

Strategie:	
Earth 2150	\Demos\E2150\E2150demo.exe
Gangsters (deutsche Demo)	\Demos\Gangsters\Setup.exe
Gruntz	\Demos\Gruntz\Grntdins.exe
Kurt (neue Demo)	\Demos\Kurt\Install.exe
Warhammer 40K: Chaos Gate	\Demos\Chaos\Setup.exe

Patches

Carnivores 3Dfx-Patch	\Patch\Carniv*.*
Conflict Freespace V1.06	\Patch\Freespace\Fs106gr.exe
Dune 2000 V1.06	\Patch\Dune2000\D2k106dm.exe
Falcon 4.0 V1.03	\Patch\Falcon4\F4103de.exe
Fallout 2 V1.2D Beta	\Patch\Fallout2\F2patch.exe
Grim Fandango V1.01	\Patch\Grim\Gfupd101.exe
Heretic 2 V1.01	\Patch\Heretic2\H2_v1_01.exe
Israeli Air Force V1.1	\Patch\Iaf\Iafg1_1.exe
King's Quest 8 V1.0.0.2	\Patch\King8\Moe12.exe
KKND 2 Direct3D-Patch	\Patch\Kknd2*.*
Klingon Honor Guard V1.1	\Patch\Khg\Khg_v11_ger.exe
Longbow 2 V2.09	\Patch\Longbow2\Lb2209i.exe
Longbow 2 Display Driver Update	\Patch\Longbow2\Lb2_ddu.exe
Longbow Gold Voodoo	\Patch\Longbowg\Goldfx.exe
Madden NFL 99 V2.06	\Patch\Madden\Mdnpatch.exe
Nice 2 Light	\Patch\Nice2\N2_light.exe
Nice 2 V1.02	\Patch\Nice2\Upd102cd.exe
Populous 3: The Beginning V1.01	\Patch\Pop3\Poptbpat.exe
Racing Simulation 2 V1.03 (3Dfx)	\Patch\Racing2\Rs2-103v.exe
Racing Simulation 2 V1.03 (Direct3D)	\Patch\Racing2\Rs2103d.exe
Railroad Tycoon 2 V1.03	\Patch\Rt2\Rt2_e_103.exe
Return to Krondor V1.0.0.6	\Patch\Rtkron\Rtk106.exe
Siedler 3 V1.23	\Patch\Siedler3*.*
StarCraft V1.04	\Patch\Starc\Star_104.exe
Top Gun: Hornet's Nest Autorun-Fix	\Patch\Topgun\Autorunfix.exe
Wargasm Patch	\Patch\Wargasm*.*

Programme

DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
GameStar Leserumfrage	\Diverses\Umfrage\Setup.exe
3DMark 99	\Diverses\3dmark99\3dmark99.exe
ACDSee 32 2.4	\Diverses\Acdsee\Acdc3224.exe
Acrobat Reader	\Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe
DControl	\Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.0 für Windows 95	\Diverses\Directx6\Dx6ger.exe
DirectX 6.0 für Windows 98	\Diverses\Directx6\Dx6core.exe
GameStar Benchmark	\Diverses\IDGBench\Setup.exe
Getright 3.2	\Diverses\Getright\Getrt320.exe
Hypersnap 3.30	\Diverses\Hyper330\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\W95_410a.exe
Internet Explorer 4.01a	\Diverses\Ie40\Ie4setup.exe
Netscape Communicator 4.5	\Diverses\Netscape\Cc32e45.exe
Norton Anti Virus	\Diverses\Nav\Nav95tr.exe
Norton Utilities	\Diverses\Nu3\Nu3_try.exe
NV3 Tweak	\Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
PowerStrip 2.29	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Primus Online Zugangssoftware	\Diverses\Primus\Setup.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupcontrols.exe
SlowDown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tips&Tricks-Index	\Diverses\Ttindex\Ttindex.pdf
TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Visual Basic Runtime Library 5.0	\Diverses\Vbrunt5\Vb5rtsp3.exe
Voodoo Doctor	\Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe
Winpack 32	\Diverses\Winpack\Wpack32d.exe

Leserprogramme

Labyrinthos	\Diverses\Leser\Laby\Labyrinthos201.exe
Dynamit	\Diverses\Leser\Dyna*.*
Hex Wizard	\Diverses\Leser\Hexw\Setup.exe
Qbombman	\Diverses\Leser\Qbomb\Data\Qbombman.bat

Updates

Army Men	\Diverses\Levels\Armymen*.*
Baldur's Gate Charaktere	\Diverses\Levels\Baldur*.*
KKND 2	\Diverses\Levels\Kknd2*.*
Motocross Madness	\Diverses\Levels\Motoc*.*
StarCraft	\Diverses\Levels\Starcraft*.*
Unreal SB Live!	\Diverses\Levels\Unreal\Unrealao.exe

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo2 Referenztreiber	\Treiber\3dfx2\Rkv2dx6.exe
Creative Labs 3D Blaster Banshee	\Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT	\Treiber\Clabs\Gbriva\Setup.exe
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Diamond\3d2\M3dii207.exe
Diamond Viper V550	\Treiber\Diamond\Viper550\550245.exe
Elsa Erazor 2	\Treiber\Elsa\Erazor2*.*
Elsa Victory 2	\Treiber\Elsa\Victory2*.*
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	\Treiber\Maxi\Phoenix\Upgrade.exe
Hercules Dynamite TNT	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw056.exe
Hercules Terminator Beast	\Treiber\Hercules\Beast\Tbstw099.exe
Hercules Terminator Beast Bios	\Treiber\Hercules\Beast\Bios*.*
Matrox G200-Serie	\Treiber\Matrox\G200\Setup.exe
Miro HiScore Pro	\Treiber\Miro\Hspro\9xhp261.exe
Number Nine Revolution IV	\Treiber\Number9\Rev4\Setup.exe
STB Velocity 4400 mit TV	\Treiber\Stb\V4400tv*.*
STB Velocity 4400 ohne TV	\Treiber\Stb\V4400*.*

Soundkartentreiber

Creative Labs Soundblaster Live!	\Treiber\Clabs\Sblive\Sblw9xup.exe
Creative Labs Soundblaster PCI 128	\Treiber\Clabs\Sbpci128\Setupex.exe
Creative Labs Soundblaster PCI 64	\Treiber\Clabs\Sbpci64\Setupex.exe
Terratec EWS 64 L und XL	\Treiber\Terratec\Ews64lxl\64xlw95a.exe
Terratec EWS 64 S	\Treiber\Terratec\Ews64s\64w95d.exe
Videologic Sonic Storm Pro	\Treiber\Videolog\Sspro\Sspro436.exe



Auf der CD: ausführliche Beschreibungen zu den Demos

Demos

▶ Brian Lara Cricket

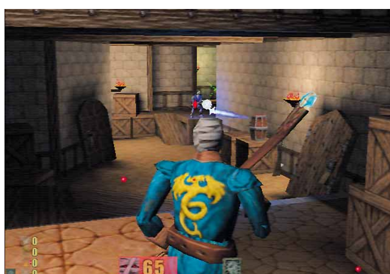
Sportspiel — Windows 95
Pentium 166 — 16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte — 3Dfx-Karte



Ziffernblock 2, 4, 6, 8 . . Bewegungsrichtungen
Ziffernblock 0 . . . . Ball durchlassen, ducken
RETURN . . . . normaler Schlag, rennen

▶ Dark Vengeance

Actionspiel — Windows 95
Pentium 166 — 16 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte



↑ ↓ ← → . . . . Bewegungsrichtungen
CTRL ↑ ↓ ← → . . . . kämpfen
. . . . benutzen
X . . . . umschauen

▶ Earth 2150 (selbstablaufend, CD2)

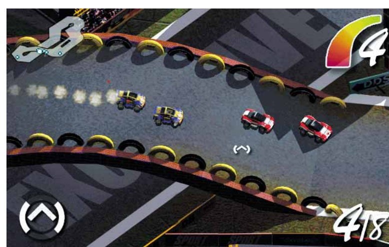
Echtzeit-Strategie — Windows 95
Pentium 200 — 32 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte — 3D-Karte



. . . . Demo beenden

▶ Excessive Speed

Rennspiel — Windows 95
Pentium 133 — 16 MByte RAM
Festpl.: 19 MByte



↑ ↓ ← → . . . . Bewegungsrichtungen
CTRL . . . . Power-Up benutzen

▶ Gangsters (CD2)

Wirtschaftssim. — Windows 95
Pentium 90 — 16 MByte RAM
Festpl.: 54 MByte



Linksklick . . . . Figuren und Befehle auswählen
↑ ↓ ← → . . . . Karte scrollen
CTRL Q . . . . beenden
F-Tasten . . . . Übersichten

▶ Gruntz (CD2)

Actionspiel — Windows 95
Pentium 90 — 16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte



Linksklick . . . . Figur anwählen
Rechtsklick . . . . zu Punkt marschieren
Z . . . . Figur stoppen
↑ ↓ ← → . . . . Karte scrollen
F1 . . . . Hilfe
ALT F4 . . . . Spiel beenden

▶ King's Quest 8

Action-Adventure — Windows 95
Pentium 166 — 32 MByte RAM
Festpl.: 95 MByte



↑ ↓ ← → . . . . Bewegung
END . . . . gehen oder rennen
INS . . . . springen
DELETE . . . . Waffe ziehen
Linksklick . . . . schlagen, feuern, benutzen
Rechtsklick . . . . umschauen

▶ Kurt (neu, CD2)

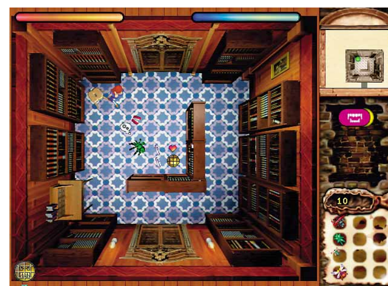
Strategiespiel — Windows 95
Pentium 166 — 32 MByte RAM
Festpl.: 98 MByte



Linksklick . . . . Ereignis anwählen
Rechtsklick . . . . Auswahlmenü öffnen

▶ Mick Monster

Strategiespiel — Windows 95
Pentium 90 — 16 MByte RAM
Festpl.: 27 MByte



↑ ↓ ← → . . . . Bewegungsrichtungen
. . . . feuern
RETURN . . . . Falle aktivieren

▶ Moto Racer 2

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 55 MByte	



[↑][↓][←][→] . . . bremsen, beschleunigen, links, rechts
[ ] . . . . Turbo Stunt
[Q] . . . . hochschalten
[W] . . . . runterschalten

▶ Nascar Racing 99

Rennsimulation	Windows 95
Pentium 100	32 MByte RAM
Festpl.: 22 MByte	



[↑][↓][←][→] . . . beschleunigen, bremsen, links, rechts
F-Tasten . . . . Renn- und Fahrzeuginfos
[1] bis [9] . . . . Grafikdetails an/aus

▶ NFL Blitz

Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	3D-Karte



[↑][↓][←][→] . . . . Bewegungsrichtungen
Ziffernblock [1] . . . . Turbo
Ziffernblock [5] . . . . passen/bestätigen
Ziffernblock [4] . . . . Springen

▶ Siedler 3 Multiplayer

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 120	32 MByte RAM
Festpl.: 92 MByte	



[↑][↓][←][→] . . . . Karte scrollen
Linksklick . . . . Einheit anwählen
Rahmen ziehen . . . . Gruppe bilden
[ALT] Linksklick . . . . Einheiten eines Typs anwählen
[ALT] [1] bis [9] . . . . Gruppe zuordnen
[1] bis [9] . . . . Gruppe anwählen
Rechtsklick . . . . zum Zielort laufen
[SHIFT] Rechtsklick . . . . Wegpunkt markieren

▶ The Forgotten

Adventure	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 51 MByte	



Linksklick . . . . Gegenstand nehmen, benutzen
Mausbewegung . . . . umschauen
[ALT] [Q] . . . . Spiel beenden

▶ Tunguska

Prügelspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	



[↑][↓][←][→] . . . . Bewegungsrichtungen, Faustschläge
[SHIFT] [↑][↓][←][→] . . . . rennen, abwehren
[CTRL] [↑][↓][←][→] . . . . springen, Beinattacken
[ ] . . . . Kampfmodus
[RETURN] . . . . Sicht umschalten

▶ Warhammer 40K: Chaos Gate (CD2)

Strategie	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 76 MByte	



Linksklick . . . . Einheit auswählen/Befehle geben
[↑][↓][←][→] . . . . Karten scrollen
[M] . . . . Karte
[I] . . . . Inventar
[C] . . . . nächster Marine
[V] . . . . nächster Feind
[E] . . . . Modus Gehen
[R] . . . . Modus Rennen
[K] . . . . knien/aufstehen
[END] . . . . Runde beenden

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

- Carnivores 3Dfx-Patch
- Conflict Freespace V1.06
- Dune 2000 V1.06
- Falcon 4.0 V1.03
- Fallout 2 V1.2D Beta
- Grim Fandango V1.01
- Heretic 2 V1.01
- Israeli Air Force V1.1
- King's Quest 8 V1.0.0.2
- KKnD 2 Direct3D-Patch
- Klingon Honor Guard V1.1
- Longbow 2 V2.09
- Longbow 2 Display Driver Update
- Longbow Gold Voodoo
- Madden NFL 99 V2.06
- Nice 2 Light
- Nice 2 V1.02
- Populous 3: The Beginning V1.01
- Racing Simulation 2 V1.03 (3Dfx)
- Racing Simulation 2 V1.03 (Direct3D)

Railroad Tycoon 2 V1.03
Return to Krondor V1.0.0.6
Siedler 3 V1.23
StarCraft V1.04
Top Gun: Hornet's Nest Autorun-Fix
Wargasm Patch

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

3DMark 99
ACDSee 32 2.4
Acrobat Reader 3.0
Active MovieDControl
Delete Tool
DirectX 6.0
GameStar Benchmark
GameStar MCI-Check
Getright 3.2
Hypersnap 3.30
Ikarus Virus Utilities
Internet Explorer 4.01 SP1
Netscape Communicator 4.5
Norton Anti Virus 5.0
Norton Utilities
NV3 Tweak
Powerstrip 2.29
Primus Online
S.E.C.K.
Setup Controls
Software-Bremse
T-Online Zugangssoftware
TweakIt
Visual Basic Runtime
Voodoo Doctor
Winfax Pro 9.0
Winpack 32

Specials

▶ Cheat-Tool Siedler 3

Das exklusive Cheatprogramm zu Siedler 3 ist auf CD 1 und gilt für die aktuelle Version 1.23. Den Patch dafür finden Sie auf CD 2 unter der Rubrik Patches.

Kopieren Sie den Trainer über unser GameStar-Menü auf Ihre Festplatte. Er wird automatisch gestartet, und Sie sehen, durch welche Tastenkombinationen die Cheats aufgerufen werden. Starten Sie nun einfach das Spiel selbst. Mit der Tastenkombination [ALT]+[TAB] können Sie jederzeit zwischen den Programmen wechseln, um zu sehen, welche Cheats aktiviert sind. Die Cheats lassen sich beliebig an- oder abschalten, wobei jeweils ein akustisches Signal die Bestätigung liefert.

Wettbewerb: Leserprogramme

Gewinnen Sie mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm. Ob spannendes Computerspiel oder nützliches Tool – aus der großen Menge an Einsendungen nehmen diesmal vier ausgewählte Leserprogramme am Wettbewerb teil. Per Mitmachkarte stimmen unsere Leser ab, welches Programm ihnen am besten gefallen hat. Dem Sieger winkt ein aktuelles Spiel als Belohnung und die Vorstellung im Heft.

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. **Labyrinthos von Sebastian Schenk**
2. **Dynamit von Nikolai Mecking**
3. **Hex Wizard von Günther Haslbeck**
4. **Qbombman von Gion Andrin Kunz**

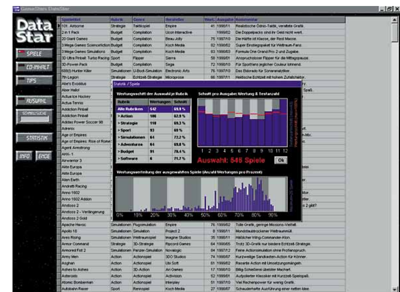
Wir gratulieren dem Sieger vom letzten Mal: Sebastian Hoelzel mit seinem Spiel »Little Wars« konnte sich mit knappem Vorsprung durchsetzten. Die Plätze zwei und drei belegen Frank Meyer und Matthias Linhardt.



Little Wars ist das Siegerprogramm des Leserwettbewerbs aus GameStar 2/99.

▶ DataStar

Die Datenbank aller GameStar-Ausgaben wurde wieder aufgefrischt und durch eine übersichtliche Statistikfunktion erweitert. Unser DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnitts-Wertungen), CD-Inhalte und Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Klicken Sie einfach auf eine Rubrik, und schon werden die Daten sortiert. Ein weiterer Klick und die Reihenfolge wird umgekehrt. Über die Auswahlmenüs und die Suchfunktion finden Sie problemlos und schnell jeden gewünschten Titel. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen. Die neue Statistikfunktion veranschaulicht per Balkengrafik die Wertungstendenzen sämtlicher Einzelrubriken.



Der aktualisierte DataStar wurde mit neuer Statistikfunktion ausgestattet.

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafik- und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

Grafikkartentreiber:

3Dfx Voodoo2 Referenztreiber
Creative Labs 3D Blaster Banshee
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT
Diamond Monster 3D 2
Diamond Viper V550
Elsa Erazor 2
Elsa Victory 2
Guillemot Maxi Gamer Phoenix
Hercules Terminator Beast
Hercules Terminator Beast Bios
Hercules Dynamite TNT
Matrox G200-Serie
Miro HiScore Pro
Number Nine Revolution IV
STB Velocity 4400 ohne TV
STB Velocity 4400 mit TV

Soundkartentreiber:

Creative Labs Soundblaster Live!
Creative Labs Soundblaster PCI 128
Creative Labs Soundblaster PCI 64
Terratec EWS 64 L und XL
Terratec EWS 64 S
Videologic Sonic Storm Pro

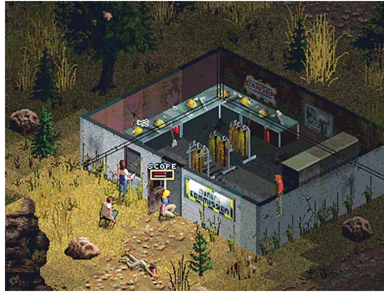
Video-Specials

▶ Diablo 2



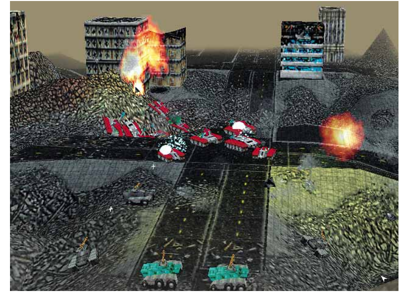
Exklusive Reportage zum Blizzard-Hit: Vorgeführt von Bill Roper, gefilmt von Heinrich Lenhardt, kommentiert von Jörg Langer.

▶ Jagged Alliance 2



Martin Deppe führt seinen Söldnertrupp durch die fast komplett synchronisierte deutsche Version des spannenden Taktikknüllers.

▶ Warzone 2100



Unser Video zeigt, wie gut die 3D-Engine beim futuristischen Echtzeit-Strategiespiel funktioniert. An der Maus: Martin Deppe.

▶ Quake 3 Arena



Folgen Sie Peter Steinlechner auf seinem Weg durch die düsteren Gänge des kommenden id-Spiels mit enorm verbesserter 3D-Engine.

▶ Sim City 3000



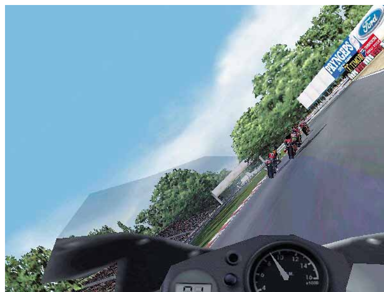
Michael Galuschka ist seinem Sportgenre untreu geworden, um Ihnen die lebendigen Millionenstädte von Sim City 3000 zu zeigen.

▶ Alpha Centauri



Dank erstklassiger KI und enormer Komplexität übertrifft Alpha Centauri sogar Civ 2. Jörg Langer gibt eine Video-Einführung.

▶ Super Bikes



Selten waren spektakuläre Motorradfahrten realistischer. Und noch seltener sieht man Michael Galuschka so den Bock durchgehen...

▶ TOCA 2



In den neuen Tourenwagen von Codemasters rast Michael Galuschka zur Zeit am liebsten.

▶ Silver



Im Video zum Rollenspiel hören Sie die Stimmen von Mick Schnelle und Nicolas Cage.

▶ Akte G, Folge 3



Akte GameStar: Militante Mädels, Feuergefechte, eine Untertasse und zwei Leichen: Ein würdiges Ende für Akte G.

Louis Castle

Der Mitbegründer von Westwood gilt als einer der kreativsten Rollenspiel-Designer und Spezialist für spannende Storys.

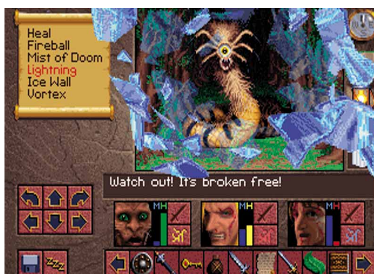


Alter: *33*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Las Vegas*
Beruf: *Spieldesigner*
Ausbildung: *Grafiker*
Motto: *Keine Mottos!*

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Gründet Westwood mit Brett W. Sperry
bis 1992	diverse Auftragsarbeiten für SSI, darunter Battletech und Eye of the Beholder
1992	Zusammenschluß von Westwood mit Virgin Interactive
1993	Lands of Lore 1
1995	Monopoly (CD-ROM)
1997	Lands of Lore 2
1997	Blade Runner
1998	Westwood wird an Electronic Arts verkauft, Castle bleibt als Spieledesigner und Vice-President

Die Meilensteine des Louis Castle



Lands of Lore 1: Nach vielen Auftragsarbeiten konnte sich Castle mit seinem ersten selbstkonzipierten Rollenspiel sofort durchsetzen.



Blade Runner: Das relativ simple Zukunfts-Adventure gehört zu den besten Filmumsetzungen überhaupt – auch ohne Harrison Ford.



Lands of Lore 2: Eine originelle Handlung und spielerischer Tiefgang zeichnen eines der gelungensten Rollenspiele '97 aus.

Louis Castle



10 Fragen zu Asteroidenfeldern und Diablo 2

Dein erstes Computerspiel?
Asteroid Fields.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Command&Conquer, Diddy Kong Racing, Gabriel Knight.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Daggerfall, weil es ständig abgestürzt ist.
Du wartest momentan auf…
Diablo 2.
Deine beste Entscheidung?
Zu heiraten.
Dein schönster Tag war…
als mein erster Sohn Tony geboren wurde.
Deine Lieblings-Webseite?
www.weather.com
Deine Non-Computer-Hobbys?
Malen und Zeichnen.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Kameramann für Spielfilme.
Bei dir im Kühlschrank liegen…
Milch, Bier und Steaks.

»Wir machen keine Spiele, um uns selbst zu verwirklichen.«

Louis Castle über Erfolgsrezepte, den größten Spielekonzern und wie man eine gute Handlung aufbaut.

GameStar: Westwood gehört zu den erfolgreichsten und beliebtesten Spiele-Herstellern. Woran liegt das?
Louis Castle: Bei Westwood hören wir sehr genau auf das, was wir an Feedback von den Spielern bekommen. Wir machen genau die Programme, die die Szene haben will. Das ist eins unserer obersten Prinzipien. Wir machen die Spiele nicht, um uns selbst zu verwirklichen, sondern um unseren Kunden so viel Spaß wie möglich zu bereiten.

GameStar: Kürzlich wurde Westwood von Electronic Arts aufgekauft. Macht ihr künftig nur noch Fortsetzungen von C&C und Lands of Lore?
Louis Castle: Naja, EA ist sehr gut darin, negative Überraschungen in der Firmenbilanz zu vermeiden – für die Aktionäre ist das natürlich wichtig. Bis jetzt habe ich persönlich allerdings die Erfahrung gemacht, daß gerade dieses solide Netz echte Innovationen erst ermöglicht. Rund die Hälfte der Titel, die wir momentan entwickeln, sind eben keine Fortsetzungen.

GameStar: Was machst du genau bei Lands of Lore 3?
Louis Castle: Ich bin der Executive Producer und Art Director. Ich leite unsere Entwicklerkonferenzen. Ich arbeite eng mit den Programmierern zusammen. Gemeinsam versuchen wir, Probleme zu lösen oder uns Neues einfallen zu lassen. Ich überprüfe jede Textur und jede Animation und bin die letzte Instanz für alle Design-Entscheidungen.

GameStar: Lands of Lore 3 wird sehr umfangreich. Wie entwickelst du die Story für ein solches Werk?
Louis Castle: Zuerst kommt der grobe Handlungsrahmen. Anschließend machen wir einen sehr detaillierten Plan für alle angedachten Figuren und überlegen uns zu jeder einzelnen, wie sie interessant wird. Und dann nehmen wir uns jeden Teil der Story mehrmals in kleinen Häppchen vor. Was langweilig ist, fliegt sofort aus dem Konzept oder wird umgeschrieben.

»Nur eine solide Bilanz ermöglicht echte Innovationen.«

GameStar: Gute Handlungen sind derzeit ja schwer angesagt.
Louis Castle: Stimmt, aber das Ergebnis überzeugt mich bei den meisten Spielen nicht. Die meisten Designer konzentrieren sich auf die Spielmechaniken, und natürlich auf die Grafik. Viele stellen sich aber gar nicht die Frage, warum ein Spiel die Leute langfristig motiviert. Meiner Meinung nach ist das zum großen Teil die Story.

GameStar: Was wäre dein absolutes Spiele-Traumprojekt?
Louis Castle: Mir geht's darum, diese emotionale Spannung und Neugierde wieder zu erleben, mit der ich als Kind mit großen Augen Bücher über Ritter, Piraten oder Astronauten gelesen habe. Je besser das gelingt, desto näher komme ich meinem Traumspiel. PS



Castles Cocktail

»Mein momentaner Lieblings-Cocktail heißt French 88. Der ist aus gutem Grund nach den 88mm-Kanonen des Zweiten Weltkriegs benannt – er schlägt genauso ein. Ich nehme dazu vier Teile Bombay Sapphire, ein Teil Contreau und ein Teil Zitronensaft. Damit das wirklich gut schmeckt, muß es ordentlich geschüttelt werden. Genau dann, wenn man denkt ›jetzt reicht´s‹, schüttelt man noch ein bißchen länger.«

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 3/99

So lösen Sie das Mega-Rollenspiel

Baldur's Gate

Alle 26 Missionen gemeistert

StarCraft: Brood War

Ägypter und Asiaten

Siedler 3, Teil 2

3/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 164: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Tips&Tricks-Index 4/98 bis 3/99

Kompletter Tips-Index im Data-Star auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Army Men

Weitere Schummeleien zum Spielzeug-Strategical sandte uns Thomas Windisch aus Zwickau. Der Vollständigkeit halber hier die komplette Liste aller Cheats für Ihre Plaste-Soldaten.

Cheat	Wirkung
AEROBALLISTICS	Luftunterstützung
INVULNERABLE	Unverwundbar
TRIUMPH	Mission gewonnen
PLETHORA	Munition auffüllen
PARALYSIS	Gegner unbeweglich
OCCULTATION	Unsichtbar
TELEKINETIC	Teleport

Bundesliga Manager 99

TIP 1: Verlassen Sie sich in EAs Fußball-Simulation nicht auf den virtuellen Manager, sondern schalten Sie ihn gleich zu Beginn ab. Er nimmt sonst die erstbesten Sponsorenverträge oder Konzessionen an. Für Jugendarbeit, Training, Merchandising und Teamauswahl hat er allerdings einen ganz guten Riecher.
TIP 2: Setzen Sie im Winter Ihr Stadion wieder instand, und bauen Sie es im Sommer weiter aus. So fallen die Ertragsverluste durch mangelnde Zuschauerplätze am geringsten aus.

Caesar 3

Frank Lichtenheld hat neue Cheats zu Sierras antikem Aufbau-Epos entdeckt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Brunnen, und drücken Sie anschließend [ALT]+[K], um den Schummelmodus zu aktivieren. Dann geben Sie folgende Cheats ein.

Cheat	Wirkung
[ALT]+[V]	Mission erfolgreich beenden
[ALT]+[C]	Mehr Geld (nur bei weniger als 5.000 DN)



Caesar 3: Brunnen sind nicht nur für die Wasserversorgung der Stadt von Nutzen.

Dark Project

Das Leben als Meisterdieb ist voller Gefahren – mit etwas Vorsicht sind aber alle zu bewältigen. Unsere Tips machen das Langfinger-Dasein ein wenig einfacher.
TIP 1: Niklas Obenhaus hat ein Basketballfeld mit Credits an der Decke in Eidos' Klepto-Shooter entdeckt. Wählen Sie den Expert-Modus, und befolgen Sie die Anweisungen Ihres Ausbilders bis zum Kampf mit dem menschlichen Gegner. Bekämpfen Sie ihn, bis er sich zurückzieht, und folgen Sie ihm anschließend zur Holztür am Ende des Ganges. Schlagen Sie diese per Überkopfhieb mit Ihrem Schwert auf. Weichen Sie gleich zurück, damit die Tür sich öffnen kann. Im dahinterliegenden Raum finden Sie alles, was zu einem zünftigen mittelalterlichen Basketball-Match notwendig ist.
TIP 2: Alle Breitkopfpfeile, die keinen Gegner treffen und nicht an die Wand fliegen, können Sie wieder aufsammeln. Die Lärmpfeile lassen sich sogar immer wieder aufnehmen. Die Seilpfeile hingegen bekommen Sie nur dann wieder zurück, wenn sie in Holz stecken. Ein sparsamer Österreicher mit Namen Jakob Christensen überließ uns diesen hilfreichen Tip.
TIP 3: Vergessen Sie das Massenmorden typischer Haudrauf-Actionspiele, und lassen Sie auch nichtmenschliche Gegner lieber am Leben. Die Dino-Echsen halten beispielsweise so viele Treffer aus, daß sich ein Kampf praktisch nicht lohnt. Auch den lahmen Zombies können Sie leicht aus dem Weg gehen. Wägen Sie generell Risiko gegen Nutzen ab, bevor Sie Wachen ausschalten. Meist können Sie leichter und schneller an Gegnern vorbeischleichen, statt Sie gefahrvoll unter Waffeneinsatz niederzustrecken.
TIP 4: Erwischt worden? Eine Wache hängt wie eine Klette an Ihnen? Dann heißt es Fersengeld geben. Bringen Sie so viele Mauerecken wie möglich zwischen sich und den Widersacher. Wenn die Wächter Sie nicht mehr sehen, geben sie nämlich meistens die Verfolgung auf. Manchmal reicht es sogar schon, um einen Pfeiler herumzurennen, um den lästigen Häscher aus dem Konzept zu bringen.



Dark Projekt: Basketball im Mittelalter – mit unseren Tips zum diebischen Action-Adventure ist alles möglich.

TIP 5: Keine Angst vor Sprüngen: Solange Sie auf Gras oder Teppich landen, verursachen Sie praktisch kein Geräusch. In Häusern mit verräterischem Fliesenboden sind oft Läufer ausgelegt; wenn Sie sportlich und geschickt von Teppichinsel zu Teppichinsel hüpfen, können Sie trotzdem unbemerkt Wächter verfolgen.
TIP 6: Verzichten Sie auf den Kauf von Lärmpfeilen – die Wachen können Sie auch billiger ablenken. Schnappen Sie sich einfach eine herumliegende Topfpflanze oder ähnliche Gegenstände, und werfen Sie das Objekt gegen eine Wand. Der lautstarke Aufprall wird die umstehenden Wächter aufschrecken und nach dem Rechten sehen lassen.

Delta Force

Wer in Novalogics Elitetruppe bestehen will, muß ganz schön fit sein; oder er hat die Cheat-Codes von Leser Alexander Hempel. Drücken Sie die [Ö]-Taste und im anschließenden Eingabefeld die folgenden Codes. Sobald Sie mit [ENTER] bestätigen, ist der Schummelmodus aktiviert.

Cheat	Wirkung
IWILLSURVIVE	God-Mode
TAKEITTOTHELIMIT	Maximale Munition
RAINDROPSKEEP-FALLINONMYHEAD	Artillerie kann angefordert werden
HITMEWITHYOUR-BESTSHOT	Computer zielen besser
CLOSETOYOU	KI an/aus

Dethkarz

Drei alternative Codes zu den Cheats aus der vorigen Ausgabe erreichten

uns direkt aus den USA. Halten Sie [SHIFT], [CTRL] und [C] gedrückt, bis Sie sich im Cheat-Menü befinden. Dort geben Sie folgende Kürzel ein.

Cheat	Wirkung
GLOBAL	Alle Strecken
DEV 6	Alle Autos
RACE CORPS	Alle Seasons im Championship-Modus

Emergency

Alex »Clooney« Nagel weiß, worauf es ankommt. Um im Notfall alle Level anwählen zu können, müssen Sie »SIXTEEN« eintippen, während der Cursor auf dem Options-Button positioniert ist.

Enemy Infestation

Wenn die Alienhatz von Ripcord Games zu sehr an Ihren Nerven zerrt, sollten Sie sich unsere Tips einmal genauer ansehen.

TIP 1: Halten Sie das Spiel nach Missionsbeginn sofort an, um sich einen Überblick über den Einsatzort zu verschaffen. Die Krankenstation ist besonders wichtig; wenn Sie nicht unter Zeitdruck stehen, sollten sich Ihre Truppen den Weg dorthin bereits früh freikämpfen und die Umgebung säubern.

TIP 2: Verzichten Sie möglichst auf Waffen, die nachgeladen werden müssen (zum Beispiel Gas- oder Raketenwerfer). Ideal ist hingegen die aufgewertete Orange-Gun, die starke Schäden anrichtet und sich automatisch auflädt. Vor dem Betreten eines Raums sollten möglichst alle Waffen voll munitioniert sein.

TIP 3: Vorsicht – manche Waffen haben eine unerwünschte Wirkung, etwa die Fernsteuerung (Remote Control). In manchen Missionen vergrößert sie angreifende Aliens, so daß die noch stärker zuhauen. Nach dem ersten Einsatz können Sie in der Waffenansicht kontrollieren, wie ein Kampfgerät wirkt.

ESPN XGames Pro Boarder

TIP 1: So banal es auch klingen mag: Ohne das richtige Board sind Sie chancenlos. Für die Halfpipe empfiehlt sich das »Pipe«-Board, für die Abfahrt dagegen das »Freeride«-Modell. In den Sprungdisziplinen hat sich das »Freestyle«-Modell bewährt und beim Slopestyle der Allroundtyp »Gesamt«.

TIP 2: Siegverdächtige Highscores sind nur mit wagemutigen Sprüngen möglich, bei denen Sie das Steuerkreuz in diagonaler Richtung drücken.

TIP 3: Beim Downhill nach der zweiten scharfen Linkskurve die Abkürzung über den Baumstamm (Sprung nicht vergessen!) nehmen, und schon ist Ihnen der Sieg fast nicht mehr zu nehmen.

TIP 4: In der Halfpipe haben Sie genügend Zeit, um Punkte zu schinden. Fahren Sie einfach quer zur Pipe ein paar Mal hin und her. Dadurch sind zwar mangels Fahrt nur kleinere Sprünge möglich, die aber oft den entscheidenden Vorsprung ausmachen.

TIP 5: Beim »Mt. Baker Gap«-Wettbewerb immer die rechte Schanze anfahren, um so anschließend noch den Sprung über den Heli mitnehmen zu können. Der sichert meist die entscheidenden Punkte.



ESPN XGames Pro Boarder: Durch die Abkürzung beim Downhill haben Sie gute Chancen.

Fallout 2

Für Interplays Endzeit-Abenteuer sandte uns Leser Jan Schäfer zwei Kampftaktiken, mit deren Hilfe Sie auch in scheinbar ausweglosen Situationen bestehen können.

TIP 1: Wenn Ihr Protagonist schwer verwundet ist und sich nicht aus dem Kampf zurückziehen kann, wechseln Sie bei Ihrem nächsten Zug ins Inventar und heilen ihn mit beliebig vielen Stim-Packs und Pülverchen per kurzem Rechts- und langem Linksklick. Auf diese Art müssen Sie nicht für jeden einzelnen Vorgang wertvolle Aktionspunkte berappen. Sobald Sie als Perk im Besitz der »Quick Pockets« sind, kostet Sie alles zusammen nur 2 AP plus die entsprechenden Heilmittel.



Fallout 2: Über das Inventar können Sie Ihren Helden sehr geschwind und sparsam heilen.

TIP 2: Falls Sie ein Liebhaber brachialer Waffen wie etwa der Schrotflinte sind, sich aber auch ständig über deren kleine Magazine ärgern, versuchen Sie es doch mit zwei Wummen beidhändig. So haben Sie immer genug Munition und Durchschlagskraft gegen all die fiesen Mutanten auf Ihrer Welt.

TIP 3: Ihre Charakterwerte am Anfang eines Spieles verbessern Sie direkt nach der Charaktererstellung. Speichern Sie ihn ab, und laden Sie die Datei aus dem Verzeichnis FALLOUT2\DATA\ mit einem Hex-Editor (Sicherungskopie nicht vergessen). Der allerletzte Zahlenblock sollte eine 05 sein. Ändern Sie dies auf 23. Wenn Sie jetzt den Charakter in einem neuen Spiel wieder laden, dürfen Sie sofort 35 Punkte auf seine Eigenschaften verteilen. So können Sie Ihrem Helden gleich die Maximal-Werte geben.

TIP 4: Merken Sie sich, wieviele Erfahrungspunkte Sie im Moment haben und wieviele Sie für das nächste Levelup brauchen. Speichern Sie das Spiel ab, und laden Sie das Savegame in einen Hex-Editor. Rechnen Sie die Punktzahl von Dezimal- in eine Hex-Zahl um, und lassen Sie diese suchen. Ziehen Sie einen Punkt von der zum nächsten Levelup benötigten Punktzahl ab, rechnen Sie sie um, und tragen Sie sie an der gefundenen Stelle ein. Dann abspeichern und das Savegame in Fallout laden. Sie brauchen jetzt nur noch einen Punkt für das Levelup. Die letzten beiden Tips stammen von Julian Tran.

F-16 Multirole Fighter

Auch zu Novalogics Doppelpack erreichten uns weitere Schummeleien.

Tippen Sie während des Flugs [T] und anschließend die Cheatcodes, um F-16 oder Mig-29 zu tunen.

Cheat	Wirkung
YOU GOT WHAT I NEED	Unbegrenzte Munition
FOOD GOES HERE	Flieger wird neu bestückt
BIG GULP	Auftanken
YOURE HERE FOREVER	Unverwundbar
DAMN THAT CORNER	Keine Abstürze mehr
CHILIBURGER	Flugzeug wird repariert
SPINDIVE	Sie werden nicht mehr getroffen
PAPERAIRPLANE	Papierflugzeug

Drücken Sie dagegen ['] (Apostroph links neben [RETURN], mit [SHIFT]) während des Flugs, stehen Ihnen folgende Cheats zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
TEAMGOD	Teammitglieder im Gott-Modus
AVATARGOD	Spieler im Gott-Modus

Half-Life (deutsche Version)

TIP 1: Falls Sie bei Half-Life (deutsche Version) immer daneben schießen – unser Leser Fabian Hass hat einen kleinen Trick herausgefunden. Nehmen Sie die Armbrust, und wählen Sie per Rechtsklick den zweiten Waffenmodus, das Zielfernrohr. Nun speichern Sie. Wenn Sie dann wieder laden, ist bei jedem Schießgerät die Ansicht vergrößert. Erneutes Anwählen der Armbrust beseitigt den Effekt wieder.

TIP 2: Falls Sie im großen Stil betrügen wollen, laden Sie Half-Life (deutsche Version), indem Sie im Startmenü auf »Ausführen« klicken und c:\sierra\half-life\hl.exe -console eingeben. Haben Sie das Spiel in einem anderen Ordner installiert, müssen Sie die Befehlszeile entsprechend ändern. Dann rufen Sie im Spiel mit der [^]-Taste die Konsole auf und tippen dort »sv_cheats 1« ein. Nun können Sie die folgenden Cheats benutzen.

Cheat	Wirkung
/GOD	Unverwundbarkeit
/NOCLIP	Durch Wände gehen
/GIVE ITEM_XXX	Sie erhalten einen Gegenstand, wobei XXX für airtank, antidote, battery, healthkit, longjump, security, sodacan oder suit steht.
/GIVE AMMO_XXX	Sie erhalten Munition, wobei XXX je nach Waffe für 357, 9mmAR, 9mmbox, 9mmclip, argrenades, buckshot, crossbow, egonclip, gaussclip, glockclip, mp5clip, mp5grenades oder rpgclip steht.
/GIVE WEAPON_XXX	Sie erhalten eine Waffe, wobei XXX jeweils 357, 9mmAR, 9mmhandgun, crossbow, crowbar, egon, gauss, glock, handgrenade, hornetgun, mp5, python, rpg, satchel, shotgun, snark oder tripmine sein kann.

Motocross Madness

TIP 1: Um in den Freestyle-Wettbewerben von Microsofts Schlammschlacht richtig viele Punkte einzuheimsen,



Motocross Madness: Der Zielsprung auf der Bonusstrecke ist eine knifflige Angelegenheit. Tip 2 enttarnt den Geheimkurs.

Hex-Editoren

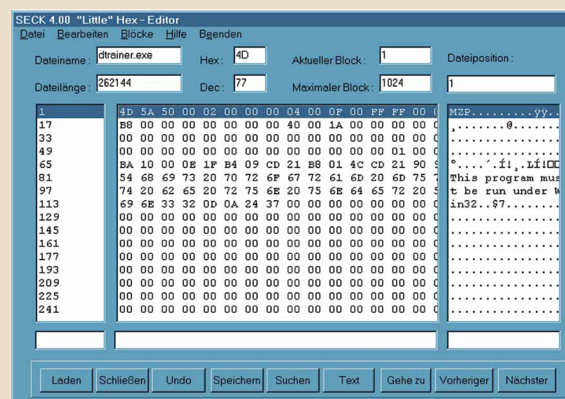
Zum Manipulieren von Dateien benötigen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit, dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.

2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.

3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.

4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

(Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.

6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

sollten Sie mal den Tip von Patrick Scheibe ausprobieren. Drücken Sie während eines Sprungs einfach die Tasten [F11] oder [F12] (Grafikeinstellungen), schon glaubt die elektronische Jury, Sie wären minutenlang in der Luft gewesen und honoriert dies mit einer entsprechenden Wertung.

TIP 2: Der Fanclub Kanenbäckerland hat eine versteckte Strecke im Motocross-Wahnsinn gefunden. Starten Sie den Pisteneditor, und laden Sie die Datei »Mass Air« aus dem Unterordner \TRACKS. Speichern Sie den Kurs ab, und führen Sie den Pisten-Compiler aus. Nun können Sie unter »Eigene Stecke« beim Supercross den Bonuskurs »Mass Air« anwählen.

Myth 2

GT Interactives phantasievolle 3D-Strategie hält einige Überraschungen bereit. Damit Sie in deren Genuß kommen, haben wir die folgenden Tips für den Kampf gegen Soulblighter parat.

TIP 1: Es gibt zwei geheime Level in Myth 2: Den ersten finden Sie, wenn Sie in Mission 3 zum nordöstlichen Ende des Flusses laufen. Dort ist eine Furt, und in der Mitte des Stroms sitzen drei Frösche auf einem Felsen. Erschießen Sie die Quakmäuler, und beenden Sie den Einsatz ganz normal. Danach kommen Sie in den Geheimlevel, wo Sie eine Hirschjagd à la Deer Hunter veranstalten müssen.

TIP 2: Der zweite Geheimlevel: Verlassen Sie bei Mission 20 die Karte in Richtung Nordosten (statt Südosten). Im nun folgenden Einsatz dürfen Sie Soulblighters Munitionsvorräte spektakulär in die Luft sprengen.

TIP 3: Zugang zu allen Levels bekommen Sie auf folgende Art: Halten Sie die »SHIFT«-Taste gedrückt, wenn Sie auf »Neues Spiel« klicken. Die geheimen Missionen lassen sich so allerdings nicht freischalten.



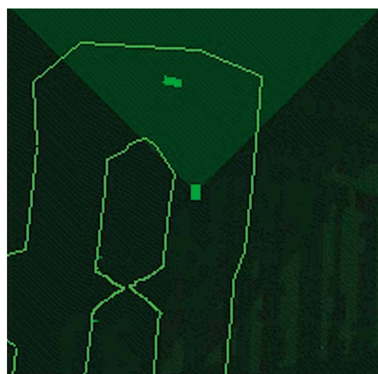
Myth 2: Wenn Sie die Frösche töten, öffnet sich ein Geheimlevel.

TIP 4: Die Explosivzwerge sind auch für Ihre eigenen Truppen eine Gefahr – achten Sie darauf, die Bomben niemals ins Getümmel zu werfen. Schicken Sie die Wichte deshalb sicherheitshalber aus dem Kampf, wenn's zu heiß wird.

TIP 5: Action geht in den meisten Missionen vor Strategie. Nutzen Sie ruhige Momente, beispielsweise am Anfang eines Szenarios, um Ihre Truppen richtig zu ordnen. Trennen Sie Fern- von Nahkämpfern, und plazieren Sie die Schützen zunächst vorne. Sobald die Gegner nahen, ziehen Sie die Fernkämpfer langsam zurück.

Need for Speed 3

Falls Sie beim Actionraser von EA-Sports Wert darauf legen, alle nur möglichen Abkürzungen kennenzulernen, müssen Sie als treuer Gesetzeshüter lediglich im Verfolgungsmodus die Verfolgungskarte im Auge behalten. Darauf sehen Sie, wenn Sie ein zu jagendes Auto anpeilen, pfeilförmige Streckenveränderungen, die teilweise aufeinander zeigen. Überall dort ist eine Durchfahrt, die Ihnen auch in den anderen Modi zur Verfügung steht. Diesen Tip sandte uns Ole Zinck.



Need for Speed 3: Auf der Verfolgungskarte sind Abkürzungen leicht zu erkennen.

NHL 99

Zur umfangreichen Cheat-Sammlung aus dem Dezember-Heft sind tatsächlich noch einige Erweiterungen eingetroffen. Im Spiel zuerst in den »Credits«-Bildschirm (erscheint beim Beenden des Spiels) wechseln und dann auf »Programmierer«. Dort kann man folgende Cheats eingeben, die das Spiel noch rasanter und witziger machen.

Cheat	Wirkung
WARP9	Macht das Spiel sehr schnell
EAONLINE	Schaltet den Modus für das Spiel übers Internet frei
HEADBONE	Alle Spieler haben riesige Köpfe
BUFFED	Macht die Spieler zu Riesen
1999	Das Stanleycup-Video wird abgespielt
QUICKER	Alle Spieler sind sehr schnell und gut
NOBODY	Entfernt das Publikum aus dem Stadion
GULLIVER	Verändert das Aussehen der Torhüter
CRANKIT	Alle Auflösungen unter Direct 3D lassen sich frei auswählen (manche Auflösungen funktionieren nicht mit allen Grafikkarten)

Nice 2

Marcus Netz vom Herrmannsacker weiß noch ein paar neue Cheats zur heißen Action-Raserei. Geben Sie im Tune-up-Shop »LIKEPAMELA« ein, um alles auf die höchste Stufe zu tunen. Wollen Sie alle Ligen spielen, nennen Sie sich doch einfach mal »CLEMENTINE«, und schon haben Sie den entsprechenden Zugang. Tippen Sie im Abstimmungs-Zusatzsystem »LISELOTTE«, werden alle Ladungen auf 99 gesetzt. Mit »BUGGYBOY« bei laufendem Spiel aktivieren Sie den Debug-Modus. Dort stehen Ihnen verschiedene Tastaturkommandos zur Verfügung.

Taste	Wirkung
[A]	Autopilot
[V]	Pausemodus (friert alles ein)
[G]	Schaltet zu den Gegnern
[D]	Soundinformationen
[P]	Screenshots

Mit »ALLOFF« schalten Sie den Debug-Modus wieder aus und kehren zum Normalzustand zurück.

Recoil

Auch für die abgefahrene 3D-Panzeraction erreichten uns drei wertvolle Cheatcodes. Während des Spiels einfach [CTRL]+[X] drücken und anschließend die folgenden Cheats eingeben, die den Kampf erleichtern.

Cheat	Wirkung
CAVALRY	Unbesiegbar
HEMMIT	Alle Waffen
MEDIC	Schilde aufladen

Schleichfahrt

Für Blue Bytes unlängst zum Budgetpreis erschienenes Schleichfahrt gibt's einige Tricks, um Ihr futuristisches U-Boot kräftig aufzupolieren.

TIP 1: Halten Sie gleichzeitig die linke und die rechte CTRL-Taste sowie eine der folgenden Ziffern gedrückt:

Taste	Wirkung
1	Unbegrenzte Munition
2	Unbegrenzte Torpedos
3	Unverwundbarkeit
0	Mission erfolgreich beenden

TIP 2: Wenn Sie Ihr U-Boot gratis verbessern wollen, öffnen Sie die Datei »SAVEx.DES« (wobei »x« für die Nummer Ihres Spielstands steht) im Verzeichnis \DAT\SAVE mit einem Texteditor. In der dritten Zeile finden Sie den Eintrag »Credits =«; hier können Sie Ihr Vermögen aufstocken, indem Sie die Zahl hinter dem Gleichheitszeichen verändern. Unter dem Eintrag »[Ship]« bezeichnet die Zeile »type =« Ihr aktuelles Schiff. Wenn Sie die Zahl auf »2050« ändern, sitzen Sie fortan in einem Gator, »2051« stellt ein Zorn-Boot zur Verfügung und »2052« ein Succubus, die beste aller Tauchmaschinen.

TIP 3: In der gleichen Datei läßt sich ein bestens bestücktes Traumschiff zusammenstellen. Suchen Sie den Eintrag »[ShipMounting0]«, und verändern Sie folgende Zeilen (eventuell müssen Sie einige Zeilen selbst einfügen): »armor = 5124«, »sensor = 6148«, »buzzer0 = 0«, »buzzer1 = 0«, »buzzer2 = 0«, »buzzer3 = 0«, »buzzer4 = 0«, »buzzer5 = 0«, »buzzer6 = 0« und »fixer = 0«. Unter »[ShipMounting1]« tragen Sie folgende Werte ein: »engine = 4099«, »silator = 0«, »booster = 0«. Bei »[ShipMounting3]« gibt's mit den Zeilen »modell = 3078« und »software = 7177« mehr Feuerkraft. Eventuell vorhandene Geschütztürme können Sie auf die gleiche Weise unter «[ShipMounting2]« und »[ShipMounting5]« bewaffnen. Ihr Torpedomagazin bestimmen Sie bei »[ShipMounting4]« mit »model = 1032«.



Schleichfahrt: Mit hochgezüchteten U-Booten auf Piratenjagd in atomar verseuchten Gewässern.

Siedler 3

Blue Bytes Megaseller stürmt die Verkaufscharts erwartungsgemäß so steil nach oben, als ob die Mülheimer einen Cheat zum Erobern von Spielerherzen zur Verfügung hätten. Gerade für Gelegenheitsstrategen können die Missionen der antiken Völker aber ganz schön fordernd werden. Damit Sie beim Besiedeln neuer Welten nicht verzweifeln, haben wir für Sie unter dem Menüpunkt »Special« auf unserer Cover-CD einen exklusiven Siedler-3-Trainer. Dieses Cheat-Programm wurde ausschließlich für GameStar entwickelt und ist kinderleicht zu bedienen. Rufen Sie es einfach vor einer Partie Siedler 3 auf, und schon können Sie mit einer simplen Tastenkombination Gebäude übernehmen, Feinde aufdecken oder schlicht die entsprechende Mission gewinnen. Das Tool läuft nur mit der Siedler-Version 1.23. Falls Sie eine ältere haben: Den nötigen Patch finden Sie auf unserer Cover-CD.



Siedler 3: Dieses Cheat-Programm finden Sie exklusiv auf der GameStar-Cover-CD.

TIP 1: Wenn Sie einen Marktplatz haben, können Sie sich die Kosten für ein Lager sparen. Züchten Sie einige Esel, bestimmen Sie die entsprechenden Waren, und legen Sie als Zielpunkt einen Ort in der Nähe des Marktplatzes fest. Alles liegt jetzt ungeschützt am Boden, dafür gibt es aber auch keine Grenze der Lagerkapazität.



Siedler 3: Unser exklusives Cheatprogramm macht's möglich – so eng dürfen Sie sonst nicht bauen.

TIP 2: Zu Weihnachten leider etwas verspätet, aber für sentimentale Bauherren sicher trotzdem noch hörenswert ist der 13. Musiktitel auf der ersten Siedler-3-CD. Überraschen Sie sich und Ihren CD-Player mit den Gesängen des Siedler-Männerchors.

StarCraft: Brood War

Patrick Seidler aus Rosenheim hat im Addon zu Blizzards Megahit einen Geheimlevel entdeckt. Zerstören Sie die Protoss-Basis aus der neunten Zerg-Mission innerhalb von zehn statt der vorgeschriebenen 30 Minuten, dann wird zur Bestätigung »BONUSLEVEL ACTIVATED« eingeblendet. Wer an der Hintergrundstory von Brood War interessiert ist, erfährt hier auch einige Neuigkeiten.



StarCraft Brood War: Die versteckte Bonusmission führt den Handlungsstrang in die Zukunft des galaktischen Krieges.

Star Wars: Rogue Squadron

Die Cheatcodes zu Lucas Arts neuester Weltraumballerei helfen Ihnen dabei, den fiesen TIE-Fightern die Luft zum Atmen zu nehmen.

Cheat	Wirkung
TOUGHGUY	Alle Power-Ups
IAMDOLLY	Unbegrenzte Leben
CHICKEN	Als AT-ST Walker spielen
DIRECTOR	Alle Cutscenes anschauen
MAESTRO	Alle Musikstücke anhören
USEDAFORCE	Die Macht benutzen
CREDITS	Unterhaltsame Credits der Mitwirkenden erscheinen
LEIAWRKOUT	Force Feedback für PC-Joysticks wird aktiviert
GUNDARK	Verändert die Force Feedback Joystick-Steuerung

Test Drive 5

Zu Accolades vierter Fortsetzung des Rennspielklassikers erreichten uns nützliche Schummeleien direkt aus Amerika. Folgende Codes geben Sie einfach im Options-Menü ein.

Cheat	Wirkung
CUP OF CHOICE	Alle Cuprennen auswählbar
THAT TAKES ME BACK	Rückwärts-Modus
I HAVE THE KEY	Alle Strecken, alle Autos

Falls Sie schnell genug sind, um auf der Highscore-Liste zu erscheinen, können Sie bei aktivierter Checkpoints-Option auch einmal die folgenden äußerst witzigen Codes ausprobieren.

Cheat	Wirkung
KNACKED	Strecke umgekehrt fahren
WHOOOOSH	Hupe gibt Turbo-Boost
MJCIM.RC	Kleine Autos
SAUSAGE	Bonus-Autos



Tomb Raider 3: Mit Hilfe der roten Plattform kommt Lara aufs Dach und von dort zum Buggy.

Tomb Raider 3

Einen alternativen Weg zur hauseigenen Rennstrecke von Fräulein Croft schlägt Lukas Kaiser aus der Schweiz vor. Bei den zwei Säulen mit der Seilbahn in Laras Trainingsparcour stellen Sie sich rechts in die Ecke und springen dreimal hoch. Sie landen auf einer unsichtbaren Plattform oberhalb der zweiten Säule. Von dort aus können Sie eine rote Plattform erkennen. Springen Sie rüber, und richten Sie Lara so aus, daß sie schräg zum Haus schaut. Mit Anlauf und ein bißchen Geschick kommen Sie jetzt aufs Hausdach. Lassen Sie sich auf den Trakt mit dem Swimmingpool (langer Anbau mit Glaskuppeln) fallen, und springen Sie zur grünen Hecke. Dort warten der Buggy und eine Menge Spaß auf Sie.

Wargasm

TIP 1: Um sich in DIDs Action-Simulation schnell neue Truppen zu verschaffen, müssen Sie nur das gewünschte Savegame »CAMPxx.SAV« in einen Texteditor (z.B. Notepad) laden und in der Zeile »Player« Ihre Armeen aufstocken. Die erste Zahl gibt an, wieviele Truppen Sie schon aufgestellt haben, die zweite, wieviele Einheiten sich in Ihrem Besitz befinden.

TIP 2: Die folgende Tabelle enthält die Paßwörter zu den fünf Action-Levels.

Level	Paßwort
1	CHEESE
2	TOAST
3	BUTTIES
4	KEBAB
5	GATEAUX

War of the Worlds

Unfair, wenn hochtechnisierte Aliens vom Mars auf die Erde der Jahrhundertwende drängen. Zahlen Sie's ihnen mit gleicher Münze zurück, und verwenden Sie unsere Schummeleien. Die Cheats werden im Spiel eingegeben, während die Schlachtenkarte oder der Plan von England aktiviert sind.

Cheat	Wirkung
ICOMEBACK	Infos über gesamte Forschung
ATCHOOO	Zerstört alle Marseinheiten (Nur auf Schlachtenkarte)
PUNYHUMANS	Zerstört alle menschlichen Einheiten (Nur auf Schlachtenkarte)
YOULIKEIT	Steigert Effizienz auf 100%

Von Arroyo bis zur Enklave

Fallout 2

Sie können den G.E.C.K. nicht finden? Wir verraten, wie Sie Ihren Stamm retten.

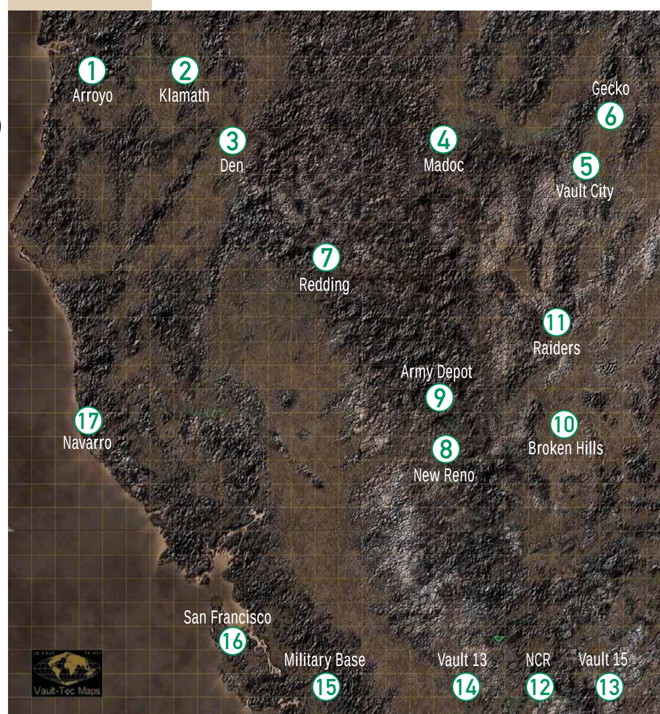
Das Endzeit-Rollenspiel Fallout 2 von Interplay ist nicht nur mächtig umfangreich, sondern auch ziemlich knifflig. Unsere Komplettlösung beschreibt aus Übersichtsgründen nur die wichtigsten Aufgaben. Um Erfahrung zu sammeln, sollten Sie möglichst viele der kleineren Aufgaben ebenfalls lösen. Wir gehen von einem männlichen Charakter mit guter Grundeinstellung aus. Da einige der Aufgaben von Geschlecht, Talentwerten oder Gesinnung abhängig sind, kann der Lösungsweg für andere Charaktere leicht abweichen. Allgemein gilt: Durchsuchen Sie alle Schränke, Kisten sowie Behälter, und sprechen Sie mit allen Personen.

Arroyo

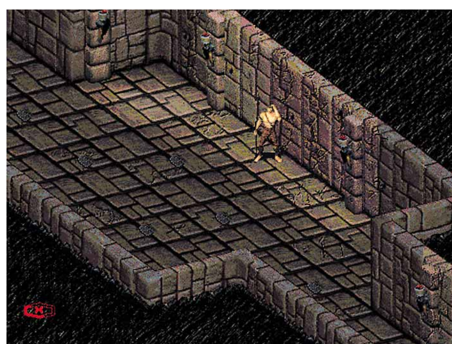
Im **TEMPEL**

TIP 1: Umgehen Sie die gefährlichen Skorpione. Die verschlossene Tür öffnen Sie mit der Lockpick-Fähigkeit. Im Raum dahinter sind Fallen im Boden: Treten Sie nicht auf die grauen Platten. Folgen Sie dem linken Gang. In der Vase am Krater ist ein Sprengsatz.

Sprengsatz in **VASE**



Nordkalifornien, die Spielwelt von Fallout 2: Besuchen Sie die Schauplätze für maximalen Spielspaß möglichst in der angegebenen Reihenfolge.



Tip 1: Halten Sie sich bei den Fallen rechts.

Sprengen Sie damit das verschlossene Schott auf. Den Stammeskrieger können Sie auch überreden, auf einen gefährlichen Kampf zu verzichten.

TIP 2: Im Dorf will einiger Kleinkram erledigt sein. Sprechen Sie mit allen:

Im **DORF**

Die Älteste erklärt Ihre Aufgabe, die Krieger bringen Ihnen neue Fähigkeiten bei. Reparieren Sie den Brunnen. Den vermißten Hund Ihres Neffen finden Sie im Nordwesten des Jagdgebietes.

An der **BRÜCKE**

TIP 3: Die Wache kann Ihren Speer verbessern. Den notwendigen Feuerstein erhalten Sie von Marlis im Tausch gegen drei Portionen Heilpulver.

Klamath

Wo ist **VIC?**

TIP 4: Jenny im Badehaus hat Informationen über den Händler Vic. Durchsuchen Sie Vics Hütte nördlich vom Badehaus. Nehmen Sie alles mit, vor allem Funkgerät und Gewehr.

Der erste **NPC**

TIP 5: Für 350 Kronkorken sollten Sie unbedingt den Sklaven Sulik von Maida Buckner freikaufen. Er wird sich Ihnen anschließen.

SCHLÜSSEL *von Steve*

TIP 6: Das Viertel der Trapper leidet unter einer Rattenplage. Den Schlüssel für die Tür zum Rattengebiet erhalten Sie von Steve Richet, dem Trapper-Chef.

Der **RATTENKÖNIG**

TIP 7: Im Nordosten des mit Ratten verseuchten Gebäudes finden Sie einen Weg in den Untergrund. Im zweiten Kellergeschoß lauert etwas südöstlich der Leiter der Rattenkönig, dem Sie den Garaus machen.

AUTOTEIL *suchen*

Im Nordosten dieser Ebene finden Sie einen anderen Weg hinaus; wenn Sie sich bis nach oben durchgekämpft haben, entdecken Sie in einem Autowrack ganz im Süden ein Autoteil, das Sie später in Ihren Wagen einbauen können.

So finden Sie **SMILEY**

TIP 8: Von Ardin Buckner erfahren Sie, daß der Trapper Smiley vermißt wird. Er ist in die Toxic Caves nordwestlich von Klamath geraten. Tragen Sie Gummistiefel, wenn Sie die Höhlen betreten. Smiley befindet sich im ausgebauten Teil im Nordwesten.

The Den

Das **AUTO**

TIP 9: Bei Smithy im Westen gibt's für 2.000 Korken ein Auto. Allerdings benötigen Sie einen Fuelcell-Regulator. Stehlen Sie Smithy das Super-Repairkit – Sie bekommen dafür in Gecko den Regulator.

Kleine Waffenkunde

Waffe	Schaden	Distanz	Munition	Besonderheiten
.223 Pistole	20-30	30	5x .223 FMJ	-
.44 Magnum	12-18	15	6x .44	aufrüstbar
10mm Pistole	5-12	25	12x 10mm	-
10mm SMG	5-12	25	30x 10mm	Burst (10 Schuß)
14mm Pistole	12-22	24	6x 14mm	-
Assault Rifle	8-16	45	24x 5mm	Burst (8 Schuß)
Avenger Minigun	10-14	40	120x 5mm	Burst (40 Schuß)
Bozar	25-35	35	30x .223 FMJ	Burst (15 Schuß)
Combat Shotgun	15-25	22	12x 12ga	Burst (3 Schuß)
Desert Eagle	10-16	25	12x .44	aufrüstbar
Flamer	45-90	5	5x Flamer Fuel	-
FN-Fal	9-18	35	20x 7,62mm	Burst (10 Schuß)
Gatling Laser	20-40	40	30x Fusioncell	Burst (10 Schuß)
Gauss Pistole	22-32	50	12x 2mm EC	-
Gauss Rifle	32-43	50	20x 2mm EC	-
H&K CAWS	15-25	30	10x 12ga	Burst (5 Schuß)
H&K G11	13-23	40	50x 4,7 mm	Burst (5 Schuß)
H&K P90C	12-16	30	24x 10mm	Burst (12 Schuß)
Hunting Rifle	8-20	40	10x .223 FMJ	aufrüstbar
Jackhammer	18-29	35	10x 12ga	Burst (5 Schuß)
Laser Pistole	10-22	35	12x Energycell	-
Laser Rifle	25-50	45	12x Fusioncell	-
M3A1 Grease Gun	10-20	20	30x .45 Caliber	Burst (8 Schuß)
Minigun	7-11	35	120x 5mm	Burst (40 Schuß)
Needler Pistole	12-24	24	10x HN Needler	-
Plasma Pistole	15-35	20	10x Energycell	-
Plasma Rifle	30-65	25	10x Fusioncell	aufrüstbar
Power Fist	12-27	1	25x Energycell	aufrüstbar
Pulse Pistole	32-46	15	5x Energycell	-
Pulse Rifle	54-78	30	10x Fusioncell	-
Red Rider LE	25-25	32	100x BBs	Critical-Bonus
Rocket Launcher	35-100	40	1x Rocket	-
Sawed-off	4-14	22	2x 12ga	-
Shotgun	12-22	14	2x 12ga	-
Sledge Hammer	4-11	2	-	-
Sniper Rifle	14-34	50	6x .223 FMJ	-
Spear	3-12	2	-	aufrüstbar
Support Weapon	20-30	40	30x .223 FMJ	Burst (10 Schuß)
Tommy Gun	3-20	32	50x .45 Caliber	Burst (10 Schuß)

VIC *ist ein Sklave*

TIP 10: Vic wird von den Sklavenhändlern im Osten der Stadt gefangengehalten. Um ihn zu befreien, müssen Sie ihm helfen, das Radio zu reparieren; dazu braucht er die Teile, die Sie in seiner Werkstatt in Klamath gefunden haben. Der Sklavenhändler fordert zusätzlich 1.000 Kronkorken für Vic. Die Investition lohnt sich aber, denn Vic schließt sich ihnen an.

VIC *freikaufen*

Modoc

Cornelius' **UHR** *finden*

TIP 11: In Modoc gibt's viele kleine Aufträge zu erledigen. Der schönste ist dieser: Der alte Farrel im Haus direkt südlich von »Rose's Bed & Breakfast« wird beschuldigt, die Uhr von Cornelius gestohlen zu haben. Unter dem Toilettenhäuschen gibt es eine Höhle, die mit Methangas gefüllt ist. Legen Sie eine Dynamitladung an die Felswand im Westen, und rennen Sie raus. Am Ende des neuen Ganges finden Sie eine fiese Riesenratte und in deren Nest die langvermißte Uhr des senilen Cornelius.

KLO *sprengen*

Zur **GEISTER-FARM**

TIP 12: Bei dem Bürgermeister Jo erhalten Sie den Auftrag, die Geisterfarm nordöstlich von Modoc zu untersuchen. Sehen Sie sich die aufgespießten Körper dort genauer an. Sie werden feststellen, daß es nur Attrappen sind. Schleichen Sie durch das Feld an den Wachen vorbei bis ins Haus. Dort treten Sie auf den mittleren Teppich und brechen in ein Höhlensystem durch. Folgen Sie brav den Wachen, bis Sie zu Vangeir, dem Anführer der Shags, kommen. Bringen Sie nach dem Gespräch seine Nachricht zu Jo. Sobald Sie Vangeir die positive Anwort mitteilen, gibt's eine ordentliche Belohnung.

Durchs Feld **SCHLEICHEN**

Shags nicht **ANGREIFEN**

Vault City (Courtyard)

Ein neuer **NPC**

TIP 13: Cassidy, der Barkeeper im Courtyard, kann überzeugt werden, sich Ihnen anzuschließen. Geben Sie ihm keine Drogen, er hat ein schwaches Herz. Dafür kann er gut mit einem Schrotgewehr umgehen.

Seien Sie **NETT**

TIP 14: Reparieren Sie den Autodoc in der Klinik, und spendieren Sie der Familie Smith (im Zelt nordöstlich der Bar) den Pflug aus dem Waffenladen.

Vault City (Stadt)

In die **STADT**

TIP 15: Sie bekommen im Büro neben dem Stadttor einen Tagespaß. Verzichten Sie darauf, dem Assistenten einen gefälschten Ausweis abzukaufen.

BÜCHER *erschwindeln*

TIP 16: In der Bibliothek geben Sie frech an, ein Büchernarr zu sein. Daraufhin schenkt Ihnen der Angestellte einige Exemplare.

Mit **MANN** *reden*

TIP 17: Auf der Kreuzung wartet ein politischer Eiferer namens Thomas Mann: Lassen Sie sich von ihm den Koffer für den Gangster John Bishop in New Reno geben. Weitere Mini-Aufträge erhalten Sie bei Stark in der Polizeiwache.

Mit **LYNETT** *sprechen*

TIP 18: Im Norden liegt die Hauptverwaltung. Sprechen Sie mit Lynett, der Bürgermeisterin, die Ihnen den Auftrag gibt, sich um den Reaktor der Nachbarstadt Gecko zu kümmern. So können Sie sich Ihre Bürgerrechte verdienen.

Gecko

HAROLD ansprechen

TIP 19: Reden Sie in Gecko mit Harold, dem Anführer der Ghoule. Er teilt Ihnen mit, welches Teil dem Reaktor fehlt. Im Nordwesten hat Gordon eine Disk für Sie. Gehen Sie kurz zurück nach Vault City, wo Sie Senator McLure die Sache mit dem Reaktor vortragen und ihm die Disk geben. Daraufhin erhalten Sie das benötigte Teil.

Kurztrip nach VAULT CITY

Die REAKTOR-REPARATUR

TIP 20: Sie können den Regulator entweder von Festus einbauen lassen (schwierig!) oder selbst einsetzen. Aktivieren Sie das Terminal mit der Kombination 2-3-1. Um den Roboter zu programmieren, müssen die Programme in der richtigen Aufeinanderfolge Pluto, Neptun, Uran, Saturn und Jupiter gestartet werden. Nach der letzten Eingabe lassen Sie die Reparatur ausführen. Danach gibt Ihnen Festus eine Holodisk.



Tip 20: Am Kontrollcomputer können Sie den Roboter für die Reaktor-Reparatur programmieren.

AUTOZUBEHÖR eintauschen

TIP 21: Der Mechaniker Skeeter rückt gegen ein Super Toolkit (haben Sie in The Den bei Smithy geklaut oder gekauft) den Fuelcell-Controller für das Auto raus. Von nun an können Sie jederzeit in The Den den Wagen kaufen gehen. Tun Sie das bei nächster Gelegenheit. Ihr aktuelles Ziel, Vault City, können Sie jedoch noch bequem zu Fuß erreichen.

Vault City (Vault)

Mit MCLURE reden

TIP 22: McLure wird Sie zum Bürger ernennen und sogar selber die Optimierung an der Betriebsdatendisk vornehmen. Von diesem Moment an können Sie den Vault betreten.

Beim DOKTOR

TIP 23: Reden Sie mit der Assistentin, und leisten Sie eine Samenspende. In den Datenbanken des nahen Computers finden Sie Pläne für Rüstungsimplantate. Der Doktor erteilt Ihnen den Auftrag, ihm eine Probe Jet zu besorgen.

Den VAULT durchsuchen

TIP 24: Auf der zweiten Ebene des Bunkers befindet sich in einem klappernden Lüfter ein Pack Microfusion Cells. In einer der Kisten gibt's ein Computer-Stimmenmodul, das Sie später benötigen.

COMPUTER bedienen

TIP 25: Auf der dritten Ebene kann Ihnen der Hauptcomputer die Position von Vault 15 geben. Außerdem kann der Computer die Optimierungsdisk bearbeiten und eine neue Datei auf Ihren PIP-Boy spielen. Mit den Daten geht's zurück nach Gecko, wo Sie erneut mit Festus reden und die Optimierungsdisk in den Hauptcomputer eingeben. Wenn Sie wollen, können Sie Lenny, Harolds Assistenten, in Ihre kleine Abenteuergruppe aufnehmen.

Kurztrip nach GECKO

Redding

Zuerst zum SHERIFF

TIP 26: Die Kämpfe in Redding sind ziemlich schwer, und der ganze Ort ist zum Lösen des Spiels nicht notwendig. Gehen Sie zuerst zum Sheriff, falls Sie Aufträge benötigen, ansonsten lassen Sie das Dorf ganz aus.

Vorsicht vor den ALIENS

TIP 27: Falls Sie sich doch drauf einlassen wollen, den Exvacatorchip zu suchen: Diesen finden Sie im Wannomingo-Gebiet (ganz im Westen) auf der untersten Ebene in der Maschine. Allerdings lauern dort eine Menge Aliens, die durchschnittlich 160 Trefferpunkte haben – wagen Sie sich erst an diesen Auftrag, wenn Sie eine Minigun oder einen Bozar besitzen.

Broken Hills

Zu Sheriff MARCUS

TIP 28: In Broken Hills gibt es viele kleine Aufgaben zu lösen. Kümmern Sie sich nur um die großen: Die Mine und die vermißten Personen. Sprechen Sie zuerst mit dem Mutanten-Sheriff Marcus. Nehmen Sie den Auftrag an, ohne eine Belohnung zu verlangen.

Die VERMISSTEN finden

TIP 29: Sie erfahren von Dan, einem Menschen im Osten der Stadt, daß auch seine Frau verschwunden ist. Steigen Sie durch den Kanalschacht im Feld in die Kanalisation. Im Osten ist ein Raum voller Leichen.



Tip 29: Der Einstieg in die Kanalisation.

TIP 30: Bei genauerer Untersuchung der Toten stellen Sie jedoch fest, daß einige erschossen wurden. Bei einer Leiche finden Sie einen Brief, der Zaius und Francis belastet. Bringen Sie dem armen Dan die schlechte Nachricht, anschließend reden Sie mit den beiden Verschwörern.

LEICHEN untersuchen

MARCUS rekrutieren

TIP 31: Nun können Sie Marcus überreden, sich Ihnen anzuschließen. Das verschafft Ihnen einen deutlichen Zuwachs an Feuerkraft – nehmen Sie ihn mit.

Mit ZAIUS reden

TIP 32: Vorarbeiter Zaius schickt Sie zu Renesco nach New Reno, um ein Ersatzteil zu besorgen. Jetzt können Sie dorthin aufbrechen.

New Reno

Auto GEKLAUT?

TIP 33: Am Eingang von New Reno wird Ihr Wagen gestohlen. Der Dealer Jules kann Sie zu den Wagendieben bringen. Sie können Ihr Auto freikämpfen oder freikaufen. Im zweiten Fall sollten Sie noch ein Motortuning und eine Vergrößerung des Kofferraums für 500 Korken erwerben.

BOXER werden

TIP 34: Stuart (in der Boxhalle) stellt Sie als Boxer auf, wenn Sie wollen. Champion zu werden, ist nicht nur finanziell sehr lohnend. Falls Sie Schwierigkeiten haben, beschaffen Sie sich die verstärkten Handschuhe aus dem Keller des Shark Clubs.

Im **WAFFEN-LADEN**

TIP 35: Im New Reno Arms, dem guten Waffenladen im Westen, müssen Sie den Spracherkennungschip kaufen, der Ihnen später noch gute Dienste leisten wird. Falls Sie den Auftrag, eine Laserpistole zu besorgen, annehmen wollen: Tragen Sie beim Kampf gegen Salvatores Leute Metallrüstung – dagegen sind deren Laser fast machtlos.

Welcher **FAMILIE** *helfen?*

TIP 36: New Reno wird von vier großen Verbrecherfamilien beherrscht. Sind Sie bei einer ein Made Man, dürfen Sie kein Haus einer anderen mehr betreten. Made Man werden Sie nach drei (zwei bei den Wrights) erfüllten Aufträgen. Besonders lohnend ist die Familie Wright im Nordosten, nehmen Sie jedoch auch Aufgaben von den anderen an.

Mord an **RICHARD** *aufklären*

TIP 37: Chris Wright im Bahnhofsgebäude schickt Sie zu seinem Vater im Wohnhaus, wo Sie erst mit Keith Wright, dem Mann mit dem Gewehr, sprechen müssen. Danach gibt Ihnen der alte Orville Wright einen Auftrag. Reden Sie noch mal mit Keith, um Zugang zu Richards Zimmer zu erhalten, in dem Sie einen wichtigen Hinweis finden. Fragen Sie entweder Jagged Jimmy J. oder Jules über die Ampulle aus.

In Richards **ZIMMER**

RENESCO *war's*

Wird der Händler Renesco auf das Gift im Glasröhrchen angesprochen, gesteht er, solche Ampullen für die Salvatores hergestellt zu haben. Mit dieser Aussage gehen Sie zu den Wrights und belasten alleine die Salvatore-Familie. Daraufhin erhalten Sie einen neuen Auftrag und reisen zum Army Depot.

Sierra Army Depot

VORSICHT *Kanonen*

TIP 38: Schalten Sie die Türme mit einem Scharfschützengewehr (finden Sie bei einer der Leichen) aus sicherer Distanz aus. Falls Sie Marcus und genug Stimpacks dabei haben, können Sie auch einen Frontalangriff wagen.



Tip 38: Benutzen Sie den Laster als Deckung.

TIP 39: Brechen Sie die Tür am Munitionsbunker links auf, und bringen Sie die Granate, die Sie dort finden, zur Haubitze im Schuppen rechts. Benutzen Sie nun das großkalibrige Geschütz.

So kommen Sie **REIN**

TIP 40: Durchsuchen Sie den Rezeptionstisch, um an das Paßwort für den Computer bei der Tür zu kommen. Damit lassen sich die Kraftfelder auf dieser Ebene abschalten. Den Fahrstuhl öffnen Sie mit dem Auge aus dem Spind der Krankenstation. Nehmen Sie dort auch kurzerhand die hilfreiche Dose Biogel mit.



Tip 40: In diesem Papierkorb finden Sie eine Holodisk.

In der **BASIS**

ROBOTER *ignorieren*

TIP 41: Solange Sie nicht Alarm auslösen oder die Roboter angreifen, werden diese nicht aktiv. Am Computerterminal im Südosten von Ebene 2 können Sie die Kraftfelder und Bodenplatten abschalten und danach die Post durchsehen, wobei Sie die Datei 102-53b zuletzt lesen müssen, da sich das Terminal danach für immer verabschiedet.

Mit **SKYNET** *sprechen*

TIP 42: Im Hauptcomputerraum auf Ebene 3 finden Sie den schwer gelangweilten Computer Skynet, der die Basis verlassen will. Dazu müssen Sie den Roboterkörper im Labor im Nordwesten mit dem Cybernetic Brain aus Ebene 4, einer Portion Biogel und einem Motivator reparieren.

Das **HIRN** *bekommen*

TIP 43: Das kybernetische Gehirn finden Sie auf Ebene 4 im Storage Room, allerdings benötigen Sie eine Wissenschaftsfähigkeit von mehr als 125, um es heil herauszubekommen.

ROBOTER *reparieren*

TIP 44: Den Motivator erhalten Sie, wenn Sie einen der kleinen Roboter (mit Tellerkopf) zerstören, allerdings lösen Sie damit natürlich Alarm aus. Nach der Reparatur können Sie den Roboter an der Konsole aktivieren und Skynets gesammelte Daten übertragen. Der schließt sich Ihnen an. Jetzt dürfen Sie zur NCR reisen, Vault 15 besuchen oder in New Reno weitere Aufträge erledigen.

SKYNET *als* **NPC**

NCR

Auftrag von **WESTIN**

TIP 45: Fragen Sie Sheriff Dumont in der Stadt nach Arbeit; er wird Sie dann an Westin verweisen. Dessen Ranch befindet sich im Westen der Stadt. Felix, der Vorarbeiter, läßt Sie zu Westin durch und zeigt Ihnen nach dem Gespräch mit dem Rancher die Rinder, die Sie bewachen sollen. Die Deathclaws ziehen von alleine wieder ab, sobald die Sie sehen. Wenn Sie hinterherlaufen, finden Sie Spuren, die Sie zu Vault 13 bringen. Tun Sie's nicht – dorthin reisen Sie später noch.



Tip 45: Sheriff Dumont hat einen Tip für Sie.

Keine Angst vor **ECHSEN**

Auto **AUFRÜSTEN**

TIP 46: Ratch, der Schrotthändler im Westen vor der Stadt, rüstet für 1.000 Kronkorken Ihr Auto bereitwillig mit einem Blower aus.

VORSICHT *mit dem Serum*

TIP 47: Von dem zwielichtigen Dr. Henrie erhalten Sie ein Serum, das Sie an Mutanten testen sollen. Dieses Präparat ist tödlich, weshalb Sie es in der Military Base testen sollten und nicht bei Ihren Freunden in Broken Hills.

RANGER *werden*

TIP 48: Im Osten der Stadt befindet sich das Haus der Rangers, einer Organisation gegen die Sklaverei. Um bei denen aufgenommen zu werden, müssen Sie die

Sklaven vor der Stadt befreien, indem Sie alle Sklavenhändler töten und die Käfige öffnen.

Officer **JACK** *retten*

TIP 49: Im Nordosten steht der Generator der Stadt, in dem sich Officer Jack umbringen will. Reden Sie ihm das aus, indem Sie, mit der oberen Antwort beginnend, immer abwechselnd die obere und untere Antwort wählen. Dafür winken 10.000 Erfahrungspunkte.

Auftrag von **TANDI**

TIP 50: Reden Sie im Ratsgebäude im Süden mit Präsidentin Tandi. Sie wird Sie mit Informationen versorgen und Ihnen den Auftrag erteilen, Vault 15 für die NCR zugänglich zu machen. Also fahren Sie nun schnurstracks nach Osten zum genannten Vault.

Vault 15

REBECCAS *Tochter*

TIP 51: Rebecca bittet Sie um Hilfe, da ihre Tochter verschwunden ist. Ihre Unterhaltung im Zelt wird belauscht, folgen Sie dem Spitzel nach Nordosten. Reden Sie mit Dalia, die einen kleinen Weg bewacht, und machen Sie ihr klar, daß eine Mutter ihr Kind vermißt, dann tritt sie gnädig zur Seite.

Die **BANDE** *ausschalten*

TIP 52: Töten Sie die Raiders, retten Sie Chrissy, und kehren Sie zu Rebecca zurück. Danach ist ein Plausch mit Zeke, dem Anführer (großes Gebäude) fällig. Der gibt Ihnen eine Keycard für den Aufzug neben dem Schuppen.

Im **VAULT** *15*

TIP 53: Geben Sie sich als neues Mitglied aus, und fragen Sie den Arzt in der Krankenstation aus. Auf der Ebene 2 bringen Sie den defekten Generator in Ordnung, indem Sie ihn zuerst mit Ihrer Wissenschaftsfertigkeit untersuchen und danach reparieren.



Tip 54: An diesem Terminal auf Ebene 3 erfahren Sie die Koordinaten von Vault 13.

TIP 54: Am Bibliotheksterminal im Westen der dritten Ebene erfahren Sie die Position von Vault 13, außerdem finden Sie im Lagerraum die benötigten Computerchips. Der Anführer der Banditen läßt nicht mit sich verhandeln und wird Sie mit seiner sehr gut bewaffneten Leibwache angreifen.

CHIPS *im Lagerraum*

COMPUTER *untersuchen*

TIP 55: Untersuchen Sie nach dem Kampf den aktiven Computer im Raum, um festzustellen, daß in der NCR ein Spion aktiv ist. Nach der Rückkehr dorthin sprechen Sie erst mit dem Sekretär, dann mit Tandi und wieder mit dem Sekretär, um die Belohnung zu erhalten. Danach geht's weiter zum Vault 13.

Vault 13

Freundliche **ECHSEN**

TIP 56: Sprechen Sie vertrauensvoll mit Gruthar, dem Anführer der Echsenwesen. Bieten Sie ihm an, den fehlerhaften Computer zu reparieren.

GORIS *rekrutieren*

TIP 57: Die unheimliche Gestalt in der Robe auf Ebene 3 heißt Goris. Der ist ein guter Nahkämpfer und läßt sich bereitwillig rekrutieren.

JIMMY *ausfragen*

TIP 58: Jimmy, der freundliche Techniker neben dem Hauptcomputer, gibt Ihnen die Koordinaten einer geheimen Militärbasis, wenn Sie ihn nach der Brotherhood of Steel fragen.

So reparieren Sie den **COMPUTER**

TIP 59: Der »Voice Recognition Chip« des Hauptcomputers wurde sabotiert und muß ausgetauscht werden. Sie haben ja bereits einen in New Reno gekauft und können sofort zur Reparatur schreiten.

Der **VERRÄTER**

TIP 60: Der Saboteur ist übrigens der menschliche Krieger im Westen von Ebene 2. Sprechen Sie mit ihm. Wenn Sie ihn danach erledigen, wird Vault 13 überleben – anderenfalls erfahren Sie im Abspann, daß die Deathclaws getötet wurden.

Alles **DURCHSUCHEN**

TIP 61: In einem Schrank im Lagerraum finden Sie Teile eines Navigationscomputers, die später benötigt werden. Außerdem ist in einem der Schränke das lang gesuchte G.E.C.K. Wenn Sie es nicht mitnehmen, bekommen Sie es von dem freundlichen Gruthar zum Abschied geschenkt.

Rückkehr nach **ARROYO**

TIP 62: Nun fahren Sie nach Arroyo zurück. Leider können Sie Hakunin nicht mehr helfen, er stirbt in Ihren Armen. Navarro dürfte noch zu schwer sein, daher führt die Reise jetzt zur Militärbasis.

Die Militärbasis

EINGANG *aufsprengen*

TIP 63: In den Zelten vor der Basis finden Sie eine Karte mit der Position von San Francisco, die Sie einstecken. Um den verschütteten Eingang zu öffnen, befestigen Sie die Stange an der Lore und ein Dynamitpaket an der Spitze der Stange. Mit dieser Konstruktion wird das Tor leicht aufgesprengt.



Tip 63: Hier finden Sie die Stange für die Lore.

Zugang zu allen **EBENEN**

TIP 64: Im Westen der ersten Ebene steht ein Generator. Setzen Sie den beschädigten Stromlieferanten instand damit der Fahrstuhl wieder funktioniert.

Basis **AUSRÄUMEN**

TIP 65: Auf Ebene 2 befindet sich in einem Spind im Südosten eine Powerarmor. Generell gilt: Es gibt viel gute Ausrüstung zu finden, allerdings ist der Widerstand der Mutanten sehr stark. Wenn Sie bereits oben große Schwierigkeiten haben, sollten Sie die Stockwerke 3 und 4 gar nicht erst betreten. Ihr nächstes Ziel: die Stadt San Francisco.

San Francisco

Im Tempel der **SHI**

TIP 66: Im Osten der Stadt liegt der Tempel der Shi, ein großes Wissenschaftslabor. Wenn Sie durch das Tor direkt neben dem Thron gehen und das Energiefeld dahinter deaktivieren, erreichen Sie das Herzstück der Anlage, den mächtigen Emperor-Computer. Hacken Sie sich in das System, und aktivieren Sie alle Wissenschaftsstationen, um die dortigen Daten abfragen zu können.

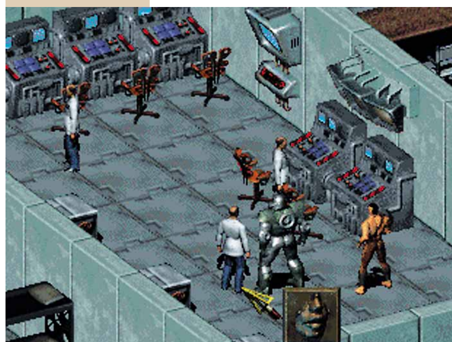
In den Computer **HACKEN**

Die **HUBOLOGISTS**

TIP 67: Im Nordosten der Stadt residiert eine Kolonie der Hubologists. Gehen Sie die Treppe hinunter, und reden Sie mit AHS7 direkt am Eingang. Treten Sie nicht bei, sondern besuchen Sie nur Crocket, den Wissenschaftler, beim Hauptcomputer im Osten der Anlage. Er kann zwei Powerarmors aufrüsten.

Chips **MILZ** *beschaffen*

TIP 68: Chip auf dem Frachter hat bei einem Kartenspiel seine Milz an Lao Chou verloren. Dieser hat sie jedoch schon an Dr. Wong, einen der Wissenschaftler im Labor, weiterverkauft. Machen Sie Dr. Wong klar, daß es sich um eine menschliche Milz handelt, und überbringen Sie die gute Nachricht an Chip.



Tip 68: Überreden Sie Dr. Wong, Ihnen die verlorene menschliche Milz des armen Chip zu geben.

Milz **EINPFLANZEN**

TIP 69: Um die Milz wieder einpflanzen zu lassen, reden Sie mit Dr. Fung. Wenn Sie ihn vorher über seine Beziehung zu Doc Holliday aus Broken Hills befragen, verpflanzt er die Milz kostenlos, was Sie sofort Chip berichten sollten.

Ein **AUFTRAG** *der Bruderschaft*

TIP 70: Reden Sie noch mit Matthew, dem Soldaten der Brotherhood of Steel, im Südwesten der Stadt. Er braucht die Pläne eines Vertibird-Helikopters, damit die Brotherhood einen möglichen Angriff der übermächtigen Enklave abwehren kann. Die Dokumente finden Sie später in Navarro.

Das **UNTERDECK** *des Frachters*

TIP 71: Wenn Sie in das Unterdeck hinabsteigen, treffen Sie auf eine große Menge Aliens. Säubern Sie das Deck, und eskortieren Sie Suzi (das Mädchen aus dem Nordosten) zur Treppe. Reden Sie auf dem Hauptdeck mit Badger und Suzi. Nun erklärt sich Kapitän Ron Meyers bereit, Ihnen zu helfen.

Tanker **FLOTTMACHEN**

TIP 72: Nun müssen der Navigationscomputer repariert und der Tanker vollgetankt werden. Zur Betankung genügt es, von der Chemie-Station in den Labors Treibstoff zum Schiff umzuleiten. Um jedoch zum Navigationscomputer zu gelangen, brauchen Sie unbedingt das Fob aus Navarro.

Navarro

Der Weg **HINEIN**

TIP 73: Töten Sie den Tankwart, und steigen Sie durch die Luke im Schuppen nördlich der Zapfsäulen. Alternativ können Sie ohne Begleiter zum Tankwart gehen, das Paßwort erfragen und sich in Powerarmor getarnt einschleichen.

FOB *und* **PLÄNE** *finden*

TIP 74: Sie entdecken die Vertibird-Pläne im nordöstlichen Schuppen und einen Elektromotor im Vertibird-Hangar. Der Fob befindet sich im Zimmer des Kommandanten im Nordosten.

Dr. Schreiber **ERLEDIGEN**

TIP 75: Reden Sie mit Dr. Schreiber. Da der Raum schallisoliert ist, können Sie ihn gefahrlos erschießen, um seinen schändlichen Experimenten ein Ende zu setzen. Den Motivator zur Reparatur des Hundes gibt Ihnen der Techniker im Vertibird-Hangar. Nehmen Sie das Cyber-Tier mit, es ist ein fantastischer Nahkämpfer.

Neue **RÜSTUNG**

TIP 76: Auf der untersten Ebene gewährt Ihnen der freundliche Quartiermeister Zugang zur Waffenkammer, in der Sie eine Advanced Powerarmor finden, die bisher beste Rüstung.



Tip 76: In diesem unscheinbaren Spind wartet eine Advanced Powerarmor auf Sie.

Zurück in **FRISCO**

TIP 77: Zurück in San Francisco, gehen Sie zur Bruderschaft und liefern die Pläne ab. Im Gebäude der Brüder gibt es reichlich gute Waffen zu finden – decken Sie sich ein. Der Medizincomputer kann Ihre Werte steigern – lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

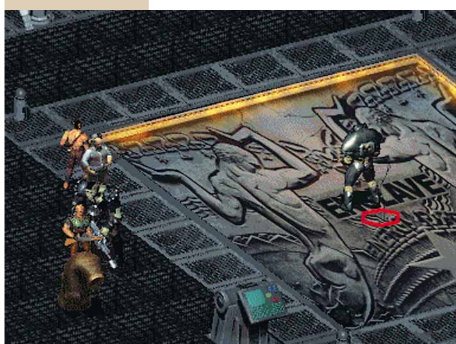
Frachter **REPARIEREN**

Wenn Sie jetzt noch den Navigationscomputer des Frachters mit den Teilen aus Vault 13 repariert haben, kann es losgehen: Auf zur Enklave.

Die Enclave

Gruppe **ZURÜCKLASSEN**

TIP 78: Lassen Sie Ihre Gruppe im Eingangsraum stehen. Am Computerterminal sollten Sie sich den Reaktorbericht zu Gemüte führen.



Tip 78: Lassen Sie Ihre Gruppe in der Eingangshalle nahe des Computerterminals stehen.

TIP 79: Auf Ebene 2, die Sie über die Treppen erreichen, ist das Gefängnis untergebracht. Unterhalten Sie sich mit der Elder über Ihr weiteres Vorgehen. Um die dritte Ebene zu passieren, betätigen Sie die Schalter in der

Durch das **LABYRINTH**

Reihenfolge 8,9,7,1,2,3, wobei Sie sich die Räume wie den Ziffernblock der Tastatur vorstellen.

Dr. Curling **ÜBERREDEN**

TIP 80: Auf der vierten Ebene sprechen Sie mit Dr. Curling ganz im Nordwesten; überzeugen Sie ihn, daß Sie ein Mensch sind. Er setzt daraufhin ein Gift frei, das innerhalb kurzer Zeit alle ungeschützten Personen an Bord lahmlegt.

Der **PRÄSIDENT**

TIP 81: Reden Sie nun mit Präsident Richardson, schalten Sie ihn aus, nehmen Sie den Presidential Access Key mit, und laufen Sie zum Ausgang nach unten im Nordosten.

RECHNER *sprengen*

TIP 82: Plazieren Sie neben dem Hauptrechner eine Bombe, und verlassen Sie die Ebene sofort wieder. Mit der Zerstörung des Hauptrechners wird ein Countdown ausgelöst, nach dessen Ablauf die ganze Station in die Luft geht.

NOTAUSGANG

Benutzen Sie die Notausgangstreppe ganz im Süden der vierten Ebene, und laufen Sie zurück zur Eingangshalle.

KAMPF *mit* *Harrigan*

TIP 83: In der Halle wartet Harrigan, ein Hüne in übergroßer Powerarmor. Schleichen Sie sich vorsichtig an der Wand entlang zu Ihren Leuten. Gehen Sie jetzt vor, bis Sie direkt neben dem Computerpult stehen; Harrigan greift an.

TÜRME *aktivieren*

TIP 84: Benutzen Sie den Access Key, um am Computer das Anti-Insurgency-Programm zu aktivieren, woraufhin die Geschütztürme auf Harrigan feuern. Mit dem angeschlagenen Fiesling müßten Sie jetzt leicht fertigwerden. Nach dessen Tod verlassen Sie die Enklave und bekommen im Abspann gezeigt, wie sich Ihre Handlungen ausgewirkt haben. Gratulation! Sie haben eines der umfangreichsten Rollenspiele der letzten Zeit erfolgreich beendet. GUN

Alle Rüstungen

Panzerung	Klasse	Normal	Laser	Feuer	Plasma	Explosionen
Leather Jacket	+8	0/20	0/20	0/10	0/10	0/20
Combat Leather Jacket	+18	2/30	0/20	2/25	0/10	0/20
Leather Armor	+15	2/25	0/20	0/20	0/10	0/20
Leather Armor MK II	+20	3/24	1/20	1/25	1/10	1/25
Metal Armor	+10	4/30	6/75	4/10	4/20	4/25
Metal Armor MK II	+15	4/20	7/80	4/15	4/25	4/30
Tesla Armor	+15	4/20	19/90	4/20	10/80	4/20
Bridgekeeper Robe	+20	5/40	8/60	4/30	4/50	4/40
Brotherhood Armor	+20	8/40	8/70	7/50	7/60	8/40
Combat Armor	+20	5/40	8/60	4/30	4/50	4/40
Combat Armor MK II	+25	6/40	9/65	5/35	5/50	9/45
Power Armor	+25	12/40	18/80	12/60	10/40	20/50
Hardened Power Armor	+25	13/50	19/90	14/70	13/50	20/60
Advanced Power Armor	+30	15/55	19/90	16/70	15/60	20/65
Advanced Power Armor MK II	+35	18/60	19/90	16/70	18/60	20/70

Teil 2: Ägypter und Asiaten

Die Siedler 3

Nachdem die Scharen Jupiters schon in der letzten Ausgabe triumphiert haben, nehmen wir uns diesmal die Feldzüge von Horus und Ch'ih-Yu vor.

Während die Schlachten für die Römer in Blue Bytes Siedler 3 noch recht einfach zu gewinnen waren, zieht der Schwierigkeitsgrad während der folgenden Szenarios ordentlich an. Wir haben für Sie erfolgreiche Strategien entwickelt, damit Ihre Gegner schnell Geschichte werden. Der Buchstabe »S« auf den Karten kennzeichnet den Startpunkt der eigenen Siedlung.

Die Asiaten-Kampagne

Szenario 1 – Startschwierigkeiten

Gebirge **EROBERN**

TIP 1: Der Feind im Westen breitet seine Einflußsphäre schnell aus. Errichten Sie rasch eine Kette von Türmen in Richtung Südwesten, und sichern Sie damit möglichst große Teile des dort liegenden Gebirges (1).



Szenario 1: Rücken Sie zum Gebirge vor.

TIP 2: Danach schließen Sie mit weiteren Türmen Ihren Bereich rund um die südlichen Begrenzungen des blauen Gegners ab.

Türme gegen **BLAU**

Nun ziehen Sie eine florierende Bauwirtschaft auf und erobern dann die restlichen unabhängigen Gebiete. Dort ist genug freie Fläche zum Aufbau der Kriegswirtschaft vorhanden.

Wald **RODEN**

TIP 3: Sollte Ihnen der Platz ausgehen, roden Sie den Wald (2) in der Mitte der Insel. Sobald Sie 20 Krieger trainiert haben, greifen die den schwachen blauen Widersacher bei (3) an und vernichten ihn. Mit dem neu gewonnenen Areal bauen Sie Ihre Armee auf 30 Mann aus und attackieren damit zuletzt das gelbe Volk im Norden (4).

Szenario 2 – Bürgerkrieg

BURG *bauen*

TIP 4: Der Ägypter (1) hat schon zu Beginn ein schlagkräftiges Heer. Erweitern Sie Ihr Territorium bis an das ägyptische, und errichten Sie bei (2) eine Burg sowie zwei große Türme. Sind diese voll besetzt, ist die Grenze sicher. Währenddessen erweitern Sie Ihr Gebiet nach Süden und bauen auf den neuen Ländereien Ihre Siedlung auf.

FISCH *für alle Minen*

TIP 5: Da der fruchtbare Ackerboden stark begrenzt ist, bauen Sie rasch drei Fischerhütten und verteilen deren Fang auf alle Minentypen.

TRUPPEN *gegen Blau*

TIP 6: Sobald die Kampfeinheiten in Produktion gehen, stellen Sie eine starke Truppe mit 60 Mann bei (3) auf – die Krieger des blauen Gegners (4) neigen zu sinnlosen Wanderschaften durch Ihr Gelände und sind daher ohne Probleme zu besiegen.



Szenario 2: Sichern Sie gleich zu Anfang die Grenze zum ägyptischen Einflußbereich.

TIP 7: Bauen Sie die Goldvorräte im Gebirge (5) ab. Sobald die Kampfstärke Ihres Heeres über 70 Prozent liegt, schicken Sie

Heer nach **SÜDEN**

es südwärts. Dort erobern die Truppen das blau besetzte Land von Osten nach Westen.

Szenario 3 – Der Fuchs

Attacke zu **BEGINN**

TIP 8: Direkt nach Spielbeginn sammeln Sie Ihre Truppen und ziehen nordwärts. Erobern Sie den Turm bei (1), und versuchen Sie ihn zu besetzen, bevor die gegnerischen Einheiten da sind. So können Sie das Gefecht ohne den Feindesland-Stärkemalus ausfechten.



Szenario 3: Besetzen Sie sofort einen Turm.

TIP 9: Nach dem Sieg über die feindlichen Streitkräfte ziehen Ihre verbliebenen

GRENZ-PATROUILLE

Krieger nach (2) weiter und erobern an der dortigen Grenze jeden neu errichteten Turm (kann anschließend abgerissen werden).

WAFFEN-LAGER *finden*

TIP 10: Nun breiten Sie Ihren Einfluß über die Insel mit Türmen aus, roden den Wald bei (3) für Bauland und erbauen das Dorf. Einige Ihrer nützlichen Pioniere nehmen das Land bis nach (4) ein, wo sich ein Waffenlager befindet.

ROHSTOFFE *aus dem Gebirge*

TIP 11: Errichten Sie eine Kaserne, und produzieren Sie mit den Waffen eine ungefähr 30 Mann starke Truppe, die sogleich den Gegner attackiert. Sollte das nicht genügen, müssen Sie mit den Rohstoffen aus dem Gebirge bei (2) weitere Waffen herstellen und ein Dutzend zusätzliche Kämpfer losschicken.

Szenario 4 – Finten

SOFORT *losschlagen*

TIP 12: Versammeln Sie all Ihre Krieger an der Ostgrenze Ihres Reiches, und ziehen Sie mit ihnen nach (1). Von dort aus starten Sie einen Feldzug nach Süden und erobern Turm um Turm.



Szenario 4: Verstärken Sie die Truppe notfalls mit Turmbesatzungen.

TIP 13: Reißen Sie die nördlichen Türme während des Angriffs Ihrer Truppen hinter sich ab, und vereinigen Sie die Turmwächter wieder mit der Hauptstreitmacht. Lediglich die eroberten Türme um das feindliche Kernterritorium bei (2) bleiben stehen. Lassen Sie den Feind dort vorerst in Ruhe.

Türme **ABREISSEN**

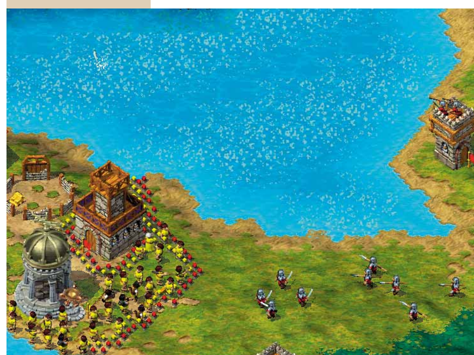
ZULETZT *die Burg*

TIP 14: Die angeschlagene Wirtschaft des Gegners kann sich nur sehr schlecht erholen. Bauen Sie also in aller Ruhe Ihre Armee neu auf, und erobern Sie mit etwa 35 Kämpfern die Gebiete (3) sowie (4) und anschließend die schwer verteidigte Burg (2).

Szenario 5 – Piraten und größere Probleme

EXPANSION *verhindern*

TIP 15: Mit der versammelten Streitmacht ziehen Sie nach (1), wo Sie durch die Eroberung zweier römischer Türme den Engpaß blockieren und so den Römer in seiner Expansion hindern. Eine Schar von etwa 20 Pionieren beginnt mit der Eroberung der großen Halbinsel (2).



Tip 15: Dieser Brückenkopf hält die Römer in Zaum.

TIP 16: Bei (3) finden Sie neue Waffen. Errichten Sie eine Kaserne, und verwenden Sie die frisch rekrutierten Krieger zur Besetzung neuer Türme, mit denen Sie die zu Beginn eroberten Befestigungen an Ihre eigene Siedlung anschließen.

Neue **TÜRME**



Szenario 5: Im Engpaß bei (1) kann man den römischen Gegner recht einfach stoppen.

TIP 17: Neue Bogenschützen und Speerkämpfer werden zur Verstärkung der Truppen bei (1) abkommandiert. Sobald die eigene Wirtschaft angekurbelt und die Soldatenproduktion angelaufen ist, errichten Sie bei (1) ein Lazarett und sammeln Ihre neu ausgebildeten Kämpfer am Engpaß.

Engpaß **VERSTÄRKEN**

Vorsicht vor den **PIRATEN**

TIP 18: Erobern Sie das Goldlager bei (4). Sobald die Kampfkraft Ihrer Soldaten 80 Prozent überschreitet, erobern Sie mit mindestens 60 Soldaten die römische Siedlung (5). Achten Sie auf einen möglichen Ausfall der Piraten, welche gerne die Gunst der Stunde nutzen. Sobald Rom am Boden ist, geben Sie mit frischen Truppen auch den Piraten bei (6) den Rest.

Szenario 6 – Aufbau und Aufbruch

Von **HINTEN** *attackieren*

TIP 19: Sammeln Sie Ihre Krieger, und schicken Sie alle nach Südwesten. Umgehen Sie die römischen Truppen, und erobern Sie in Roms Hinterland bei (1) einen Turm. Nachdem das zur Hilfe eilende Heer geschlagen ist, kassieren Sie den Turm östlich des gerade eroberten sowie die römische Burg (2) ein – die Römer sind damit vollständig besiegt.



Szenario 6: Umgehen Sie den Gegner.

Krieger **ÜBERSETZEN**

TIP 20: Währenddessen bauen Sie daheim bereits eine Werft, in der Sie ein Fährschiff in Auftrag geben. Ist die Fähre fertig, holen Sie die Soldaten von den Inseln (Türme dort abreißen) und vereinen sie mit den Kämpfern aus den Römerschlachten. Gemeinsam attackieren alle den nördlichsten Turm (3) der Ägypter und schlagen dort das ägyptische Heer.

Eisenindustrie **ZERSTÖREN**

TIP 21: Der just eroberte Turm wird abgerissen, Ihre Truppe zieht nach (4) weiter und erobert dort die Türme, bis die Gebäude der Eisenindustrie vernichtet sind. Anschließend sind die Befestigungen bei (5) dran. So kann Ramadamses weder neue Krieger produzieren, noch die dafür benötigten Gebäude neu errichten.

Pioniere nach **SÜDEN**

TIP 22: Erobern Sie den Süden mit Pionieren, und bauen Sie dann dort die zur Waffenproduktion benötigten Gebäude auf. Mit 25 frisch produzierten Kriegern räumen Sie die Überreste der Gegner aus dem Weg.

Szenario 7 – Brückenköpfe

Ägypter **VERNICHTEN**

TIP 23: Der Sammelpunkt für Ihre Truppen ist die nördliche Grenze Ihres Territoriums. Während der Versammlung geben Sie im Süden Bauaufträge für zwei Lazarette. Die Armee rückt nach Nordosten vor und erobert dort den ersten ägyptischen Turm (1). Dort schlägt sie die nach kurzer Zeit anrückende ägyptische Streitmacht. Nach deren Niederlage kassieren Sie sämtliche Türme im feindlichen Gebiet und reißen diese anschließend wieder ab. Beeilen Sie sich, damit die Römer (2) keine Gelegenheit zu einem Angriff auf Ihr schutzloses Gebiet erhalten!

Szenario 7: Im ägyptischen Dorf bei (1) liegen wichtige Goldreserven.

Kleine **RAST** *einlegen*

TIP 24: Ihre Truppen kehren in die Heimat zurück und machen bei den Lazaretten Rast. Sobald alle Krieger ge-

heilt sind, attackieren Sie zunächst die nördlich der Burg (3) liegenden Türme und schlagen auftauchende römische Soldaten. Eventuell lassen Sie Ihre Einheiten dann eine weitere Pause bei den Lazaretten einlegen.

SOFORT *gegen die Burg*

TIP 25: Zuletzt schicken Sie sämtliche Streitkräfte gegen die feindliche Burg bei (3). Je früher dies geschieht, desto besser ist die Chance, eine nur schwach verteidigte Feste vorzufinden.

Szenario 8 – ...und der ganze Rest

Burg **BESETZEN**

TIP 26: Im Norden lauern die Ägypter (1), während die Römer (2) den südlichen Teil des Eilands besetzt halten. Damit Sie eine Chance haben, brauchen Sie Platz und einen Gegner weniger. Also besetzen Sie Ihre Burg im Norden (3) vollständig und versammeln die restliche Streitmacht an Ihrer Südgrenze.



Tip 26: Gegen Ägypten reichen wenige Verteidiger.

TIP 27: Errichten Sie im Norden und Süden je ein Lazarett. Ihre Streitmacht er-

LAZARETTE *bauen*

obert die ersten Türme im Süden und wartet dann auf den römischen Ansturm, den sie auf eigenem Gelände abfängt. Nach der Vernichtung der römischen Armee führen Ihre Krieger einen Eroberungsfeldzug durch das Römische Reich und kehren dabei, falls nötig, zur Heilung in die Heimat zurück.

Türme **IGNORIEREN**

TIP 28: Erobern Sie nicht jeden Turm – einzelne, vom feindlichen Mutterland abgetrennte Festungen sind ungefährlich und dürfen stehenbleiben. Greifen Sie die römische Burg (4) noch nicht an, sie ist zu gut verteidigt. Wenn Rom auf diese Weise in kleine Teile zerstückelt ist, kehren Ihre Recken nach (3) zurück und verstärken die dortige Verteidigung. Errichten Sie auf dem gewonnenen Platz Ihre Siedlung, und produzieren Sie neue Truppen.



Szenario 8: Machen Sie das Römische Reich gleich zu Beginn unschädlich.

NADEL-STICHE *gegen Asiaten*

TIP 29: Ihre Jungs führen kleine Nadelstichattacken an der asiatischen Grenze durch und vernichten dort alle Truppen, die sich vorwitzig über die Grenze wagen. Sobald die Asiaten genügend geschwächt sind (es tauchen kaum noch neue Truppen an der Grenze auf), fallen Sie beherzt in ihr Land ein und erobern mit etwa 30 Kämpfern die Wüste.

Angriff von **SÜDEN**

TIP 30: Ein kleines Heer (20 Mann) attackiert den Gegner von Süden (5) her zusätzlich. Drängen Sie ihn bis zu seiner Burg zurück, und erobern Sie diese. Nun müssen Sie nur noch die Reste der Römer erledigen.

Die Ägypter-Kampagne

Szenario 1 – Die Jagd nach dem Gold

GOLD *sichern*

TIP 31: Die gegnerische Siedlung (1) schützen bislang nur wenige Türme. Errichten Sie die Bauwirtschaft, ein Wohnhaus sowie ein Lazarett. Pioniere erobern rasch die angeschwemmten Goldvorräte bei (2).



Szenario 1: Beschaffen Sie zunächst das am Strand herumliegende Gold (2).

TIP 32: Ihr Heer sammelt sich nördlich des eigenen Dorfes und erobert den östlichsten Turm (3). Nachdem die anrückenden Feinde besiegt sind, kehren Ihre Krieger zur Heilung ins

ERST *die* **TÜRME,** *dann das Dorf*

Dorf zurück. Danach geht's gegen den Turm westlich des ersten. Nach einer weiteren Heilpause attackieren Sie das restliche Dorf und schicken notfalls auch Ihre Turmbesatzungen ins Gefecht.

Szenario 2 – Das Schlupfloch

STEINBRUCH *bauen*

TIP 33: Die Asiaten sind zu Beginn unschlagbar, bauen jedoch sehr langsam. Erobern Sie zunächst die Felsformationen bei (1), und errichten Sie dort einen Steinbruch sowie gleich darauf ein Wohnhaus.



Szenario 2: Ihr Gegner Tsu Tang kann nur im Norden der Insel expandieren.

TIP 34: Während Ihre Siedlung wächst, erobern Sie alles Land rund um das Territorium der Asiaten. Schicken Sie Pioniere vor, und sichern Sie das Gelände mit Türmen. Sobald das

Gegner **EINGRENZEN**

gesamte Gebiet im Norden verteilt ist, beuten Sie das Gebirge bei (2) aus. Vor allem die dortigen Edelstein-Vorkommen sind wichtig.

SCHEIN-ANGRIFFE *starten*

TIP 35: Sobald zwei Dutzend Krieger auf Ihr Kommando hören, beginnen Sie mit Scheinangriffen. Attackieren Sie dazu einen Turm im äußersten Westen des gegnerischen Gebietes, ziehen Sie sich zurück, und erobern Sie dann den Turm im äußersten Osten. Die Schergen des Feindes treffen meist erst nach Eroberung des Turms ein und sind dank frisch erworbenem Heimvorteil schnell zu schlagen.

GROSS-ANGRIFF

TIP 36: Sind Ausmaße und Truppen des Gegnerstaats dezimiert, heilen Sie Ihre Männer und blasen zum Großangriff. Erstes Ziel sind die Türme um die gegnerische Eisenschmelze bei (3). Machen Sie nun auch den Rest der Stadt dem Erdboden gleich.

Szenario 3 – Die große Insel

SOFORTIGER *Angriff*

TIP 37: Das in der Missionsbeschreibung als starke Siedlung geschilderte feindliche Dorf ist in Wirklichkeit noch klein und schwach bewacht. Nehmen



Szenario 3: Greifen Sie sofort an!

Sie einfach alle Soldaten (Türme abreißen), und ziehen Sie über das große Gebirge direkt ins feindliche Gebiet (1). Dort erledigen Sie den ersten Turm sowie die kleine Schutztruppe. Der Rest der Siedlung ist Ihnen ausgeliefert.

Szenario 4 – Die Römer

SCHIFFE *bauen*

TIP 38: Errichten Sie zunächst eine Bauwirtschaft auf den Inseln (1), (2) und (3), anschließend werden Wohnhäuser gebaut. Insel (2) wird zusätzlich mit Minen, Kaserne, Fischerhütte (Verteilung von Fisch auf alle Minen bedenken!) und Hafen ausgerüstet.



Szenario 4: Attackieren Sie Ihre Gegner schon während des Schiffbaus.

TIP 39: Derweil ziehen Sie mit den Truppen in Ihrer Hauptsiedlung nach (4) los und erobern dort einige Türme. Sobald der Gegner auf Ihrem gerade eingenommenen Land seine Soldaten verloren hat, suchen Sie dessen Eisenschmelze auf und kassieren die Türme drumherum ein.

Gegen die **HAUPT-SIEDLUNG**

Die große **ÜBERFAHRT**

TIP 40: Bauen Sie eine Fähre, und transportieren Sie damit sämtliche auf kleinen Inseln stationierten Soldaten zur Hauptsiedlung. Mit diesen Soldaten und den Überlebenden der letzten Schlacht erobern Sie die restlichen Türme, lassen die schwer verteidigte Burg bei (5) jedoch für den Schluß übrig.



Tip 40: Diese Kaserne bei (4) muß zerstört werden.

LAND-STREIFEN *besetzen*

TIP 41: Erobern Sie den schmalen Landstreifen bei (6), und behalten Sie die restlichen Einheiten als Wache dort. Anschließend bauen Sie eine Fähre und transportieren Werkzeuge, Holz und Steine auf die Hauptinsel, wo Sie ein neues Dorf anlegen. Bilden Sie drei Dutzend Krieger aus, und schicken Sie diese zu den Piraten (7). Nach deren Ende knöpfen Sie sich noch die römische Burg vor.

Szenario 5 – In den Westen

Halbinsel **EROBERN**

TIP 42: Errichten Sie bei (1) eine Werft, und lassen Sie dort eine Fähre bauen. Alle Soldaten auf der Insel (Türme abreißen) versammeln sich nördlich der Werft. Bei (2) wird ein Lazarett errichtet. Mit der Fähre setzen Ihre Krieger zur Halbinsel (2) über. Gemeinsam mit den dortigen Truppen ziehen sie nach (3) und erobern einen asiatischen Turm. Bei (4) werden die Türme um die Kaserne herum kassiert und danach abgerissen. Ihre Truppe kehrt nach (2) zurück und läßt sich heilen. Anschließend zerlegt sie die restliche asiatische Siedlung.



Szenario 5: Bringen Sie rasch alle Ihre Krieger auf die Hauptinsel hinüber.

Szenario 6 – Weiter geht's

NICHT *trödeln*

TIP 43: Zu Beginn muß alles schnell gehen. Errichten Sie flugs eine Holzfällerhütte und vier Steinbrüche. Anschließend erweitern Sie Ihre Grenzen bis an römisches Gebiet heran. Bauen Sie im Neuland (1) möglichst viele große und ein halbes Dutzend kleiner Türme auf, die Sie vollständig mit Truppen besetzen.



Tip 43: Dieser Turmwall stoppt auch harte Römer.

Nach **NORDEN** *expandieren*

TIP 44: Bei (2) wird ein Lazarett gebaut. Treiben Sie den Bau der Siedlung voran, und errichten Sie große Wohnhäuser für den Kriegernachschub. Für neues Bauland dehnen Sie Ihr Gebiet nach Norden (3) aus. Ergänzen Sie das Dorf unbedingt um eine Brauerei und einen kleinen Tempel.

GRENZE *attackieren*

TIP 45: Attackieren Sie mit Ihren Streitkräften grenznahe Türme bei (1), um die Römer in den Pfeilhagel Ihrer Befestigungen zu locken. Stellen Sie 60 Krieger auf, mit denen Sie von (3) aus weite Teile des asiatischen Imperiums (4) erobern. Beobachten Sie die römischen Patrouillen bei (2): Wenn die ausbleiben, hat der Gegner überhaupt keine Truppen mehr.



Szenario 6: Ein starker Wall schützt bei (1) vor den anrückenden Römern.

Zunächst **GOLD** *erobern*

TIP 46: Das nächste Ziel sind die Goldvorkommen Roms bei (5). Anschließend kehren Ihre Truppen zur Grenze zurück und erobern den westlichen Küstenstreifen bis herunter nach (6). Letztes Angriffsziel ist die Burg bei (7).

Szenario 7 – Drei Inseln

Hauptinsel **VORBE-REITEN**

TIP 47: Ignorieren Sie die große Insel (1) – von dort droht keine Gefahr. Auf der Hauptinsel werden Steinbruch, Holzfällerhütte, Sägewerk, Fischerhütte, Eisenschmelze, mittleres Wohnhaus, Kohle- sowie Erzmine und zuletzt eine Werft errichtet.

Krieger **VERSCHIFFEN**

TIP 48: Auf dem kleinen Eiland (2) werden zwei Edelsteinminen gebaut. Geben Sie eine Fähre und ein Wohnhaus für die Hauptinsel in Auftrag. Nach Fertigstellung des Schiffs setzen sämtliche Krieger auf die Insel (3) über.



Szenario 7: Die große Insel ist für den Sieg vollkommen unwichtig.

ASIATEN *angreifen*

TIP 49: Attackieren Sie die Asiaten bei (4), und halten Sie diese Position (und das Land nördlich davon) um jeden Preis. Setzen Sie etwa 50 Pioniere über, um die freien Gebiete zu erobern. Bauen Sie ein Handelsschiff, und schaffen Sie damit Schaufeln und Hämmer zur Insel (3). Die Pioniere werden wieder in normale Siedler umgewandelt. Errichten Sie nun eine Kaserne.


Tip 49: Ohne diesen wichtigen Turm (Mitte) kann der Gegner keine einzige Kaserne bauen.

Waffen **EINSAMMELN**

TIP 50: Bei (5) liegen 24 Waffen herum. Damit ausgerüstet, können Ihre Jungs problemlos das letzte asiatische Dorf einnehmen. Zum Schluß laden Sie jeweils ein halbes Dutzend Pioniere auf die Fähre und erobern damit die Inseln im Norden bei (6) und (7).

Szenario 8 – Die Henker

ASIEN *ist angreifbar*

TIP 51: Die Missionsbeschreibung hat unrecht – in Wirklichkeit sind die Asiaten (6) unterlegen, die Römer (7) jedoch ein ziemlich starker Gegner. Zunächst ziehen Sie auf der von Pionieren eroberten Insel (1) eine Bauwirtschaft hoch. Danach folgen Fischerhütte, Eisenschmelze, Kohle- und Eisenmine sowie eine Werft.



Szenario 8: Bleiben Sie durch eine große Flotte stets flexibel.

SCHIFFE *bauen*

TIP 52: Während dieser Bauphase erreichten Sie auf den Inseln (1) bis (4) außerdem jeweils einen Anlegesteg. Sobald die Werft steht, entstehen erst eine Fähre und dann ein Handelsschiff, im Anschluß weitere drei Fähren und Handelsschiffe.

KEINE *Soldaten*

TIP 53: Per Fähre gelangen sämtliche Soldaten auf den Brückenkopf (5), während per Handelsschiff die auf der Hauptinsel benötigten Werkzeuge von den anderen Inseln eingeführt werden. Bauen Sie nun die Siedlung aus (vor allem mit einem kleinen Tempel!), produzieren Sie jedoch keine Soldaten.

AGRARINSELN *ausbauen*

TIP 54: Auf die Inseln (2) und (3) und auf den Brückenkopf (5) bringen Sie jeweils vier Schaufeln und Hämmer sowie gut 20 Pioniere. Errichten Sie auf den Inseln (2) und (3) zusätzlich je einen Bauernhof, das fehlende Produktionsgebäude (Schweinefarm oder Bäckerei) und danach so viele große Wohnhäuser wie möglich.

Neue **BURGEN** *am Brückenkopf*

TIP 55: Auf dem wichtigen Brückenkopf bei (5) bauen Sie außer einem Lazarett mindestens drei Burgen und einige große Türme, die Sie dann voll mit Soldaten besetzen. Auf der Hauptinsel errichten Sie zwei Anlegestege, um von dort aus die beiden Inseln bei (2) und (3) mit dem kostbaren Wasser zu versorgen und fertige Nahrungsmittel für die Hauptinsel bereitzustellen.


Tip 55: So könnte der wichtige Brückenkopf bei (5) vollständig ausgebaut aussehen.

Siedler auf die **HAUPTINSEL**

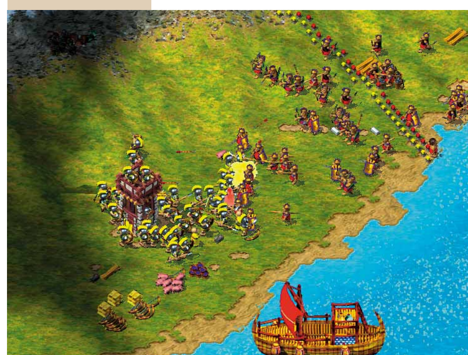
TIP 56: Sämtliche auf den kleinen Inseln im Norden produzierten Siedler setzen per Fähre auf die Hauptinsel über. Sobald alle Ihre Soldaten den höchsten Rang erreicht haben, bilden Sie neue Krieger aus. Die schaffen Sie zum Brennpunkt nach (5) und tauschen sie dort gegen die alten Besatzungen der Burgen und Türme.

Gegner **ANLOCKEN**

TIP 57: Sobald die Römer die Asiaten weitgehend vernichtet haben, attackieren Sie römische Festungen und locken den Feind so in Ihren schweren Festungswall, wo seine Truppen in kurzer Zeit verpuffen. Machen Sie das so oft, bis dem Römer die Einheiten ausgehen – das kann Stunden dauern, lohnt sich aber, solange Ihr Feind sich nicht in den Festungsanlagen festsetzen kann.

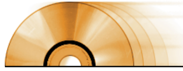
Von **NORDEN** *nach* **SÜDEN**

TIP 58: Nun räumen Sie die gesamte Insel von Norden her auf und zerstören auf Ihrem Weg in den Süden alle eroberten Wachtürme. Sollten Ihnen zwischendurch die Einheiten ausgehen, nutzen Sie verbliebene Ressourcen der Asiaten – errichten Sie an Ort und Stelle eine neue Stadt, und nehmen Sie die Soldaten-Produktion hier neu auf. Sobald die Armeen der Asiaten besiegt sind, haben Sie's geschafft. Herzlichen Glückwunsch zum glorreichen Sieg! GUN


Tip 57: Schlagen Sie die Römer endgültig zurück!

Alle sieben Kapitel gelöst

Baldur's Gate



Auf CD: erfahrene Charaktere

Mit unserer Komplettlösung decken Sie nicht nur eine Verschwörung auf, sondern klären auch das Geheimnis der eigenen Herkunft und besiegen zuletzt das Böse.

Selbst eingefleischte Abenteuer-Profis haben an Interplays Rollenspiel Baldur's Gate schwer zu knabbern. Wir sind auf unserem Weg fast ausschließlich der Hauptstory gefolgt, um den Text kompakt zu halten. Dadurch fielen uns die Kämpfe schwerer als bei ausführlicher Spielweise. Sollten Ihnen die Scharmützel zu hart werden, so wählen Sie einfach im Optionsmenü eine geringere Schwierigkeitsstufe. Um nicht auf massig Ausrüstung, Erfahrungspunkte und vor allem Spaß zu verzichten, sollten Sie allerdings möglichst viele Zusatzaufgaben erfüllen, und auch die meisten der Regionen (etwa die Gnoll-Festung) erforschen. Unseren Hauptcharakter haben wir Roger getauft. Anwerbe-Empfehlungen müssen Sie übrigens nicht sklavisch folgen. Sie können sich auch in vielen Gesprächen anders verhalten, als wir es getan haben.

Allgemeine Tips

CHARAKTER *importieren*

TIP 1: Auf unserer Bonus-CD finden Sie im Verzeichnis Diverses\Levels\Baldur vier fortgeschrittene Spielcharaktere, je einmal mit und ohne Ausrüstung. Wenn Sie die Dateien in Ihr Baldur's-Gate-Verzeichnis, Unterordner Characters, kopieren, können Sie bei der Charaktergenerierung einfach auf »Importieren« klicken, die entsprechende Datei wählen und das Spiel mit einem erfahrenen Kämpfer beginnen.



Tip 1: Auf der Heft-CD finden Sie diesen Level-6-Krieger.

Oft **SPEICHERN**

TIP 2: Sichern Sie den Spielstand so oft wie möglich. Speichern Sie vor dem Rasten ebenso wie vor wichtigen Gesprächen, ehe Sie ein Mitglied in Ihre Gruppe aufnehmen oder einen Zauberspruch erlernen. Speichern Sie unbedingt, bevor Sie einen Charakter auf die nächste Erfahrungsstufe heben, da die gewonnenen Hitpoints zufällig ausgewürfelt werden.

LANGFINGER *sind nötig*

TIP 3: Ein Dieb in der Party ist unabdingbar. Erstens, weil er Gegenstände »kostenlos« erwerben kann. Und zweitens, weil er auch Fallen entschärft, die sonst nur per Spruch oder Scroll überwindbar sind.

AUFKLÄRUNG *tut not*

TIP 4: Nutzen Sie einen Ihrer Männer zum Auskundschaften. So tapsen Sie seltener in Fallen und können von weitem Gefahren erkennen und umgehen. In Dungeons läßt sich so außerdem der sicherste Weg zum Ausgang finden.

TARNEN *und Täuschen*

TIP 5: Viele Feinde werden erst nach einem Gespräch als solche identifiziert, und greifen danach meist sofort an. Bewegt man allerdings einen getarnten Dieb in ihre Reichweite, kann man das Gespräch führen, ohne attackiert zu werden. Danach muß man nur wieder ungesehen vom Ort des Geschehens verschwinden und darf in Ruhe seinen Angriff planen.

In die **FALLE** *locken*

TIP 6: Mit großen Monsteransammlungen werden Sie leichter fertig, wenn Sie das Gebiet nur so weit aufklären, bis Sie den ersten Gegner erkennen. Feuern Sie dann einen Pfeil auf den Bösewicht, und rennen Sie zu Ihrer Party zurück. Nur der angegriffene Feind wird Ihnen folgen, so daß Sie in der Überzahl sind.

Die richtige **FORMATION**

TIP 7: Wählen Sie eine dem Gebiet angepaßte Formation. In engen Dungeons hat sich beispielsweise der Gänsemarsch am besten bewährt, während Sie im offenen Feld besser mit der T-Aufstellung oder der Reihenformation unterwegs sind.

NAHKÄMPFER *an die Front*

TIP 8: Stellen Sie Ihre Gruppe so auf, daß die stärksten Charaktere vorne stehen. Sie bekommen meistens die Hauptlast des Angriffs zu spüren. Die zweite Reihe sollten Magier bilden, die Fronteinheiten bei Bedarf heilen. Schließlich folgen Bogenschützen oder andere Krieger mit Fernwaffen.

Gegner **FESSELN**

TIP 9: Vier der nützlichsten Magier-Sprüche sind Netz, Verstricken, Schlaf und Stinkende Wolke. Die ersten drei halten den Feind fest, letzterer macht ihn für mehrere Runden kampfunfähig. Auch Beschwörungszauber halten Gegner für eine Weile auf.

Methode **HASENFUSS**

TIP 10: Wenn Sie einen Gegner mit einem Giftpfeil beschießen und dann einen anderen Ort betreten, wird Ihnen der Kontrahent nicht folgen, aber trotzdem jede Runde den schleichenden Giftschaden einstecken.

Ein **ZWEITER** *Versuch*

TIP 11: Sollten Sie aller Liebesmüh zum Trotz einmal mit einem Zwischengegner nicht fertig werden – kommen Sie später wieder. Der Bösewicht läuft nicht weg, und Sie haben Gelegenheit, Ihre Kampfkraft in der einen oder anderen Subquest zu verbessern.

WERTE *steigern ohne Kämpfen*

TIP 12: Die Charaktere, die sich Ihnen unterwegs anschließen wollen, haben in etwa die gleiche Erfahrung wie Ihr Hauptcharakter. Wenn Ihnen also der eben angeworbene Magier zu schwach erscheint, laden Sie einen aktuellen Spielstand und erkämpfen Sie sich zunächst eine höhere Stufe, bevor Sie ihn ansprechen.

INVENTAR *auslagern*

TIP 13: Leider können Sie im Inventar nur wenige Gegenstände unterbringen. Deshalb sollten Sie sich nach einem guten Versteck für Tränke oder Waffen umsehen. Am besten eignen sich leere Schubladen oder Schränke, die Sie in vielen Häusern finden.

Charisma zum **VERHANDELN**

TIP 14: Kaufen Sie immer mit demjenigen Charakter ein, der über den höchsten Charisma-Wert verfügt. Auf diese Weise kommen Sie billiger an benötigte Gegenstände. Charakteren mit hoher Intelligenz stehen in Gesprächen teilweise mehr Optionen offen als geistig weniger gewandten Kameraden.

KI *ausschalten*

TIP 15: Von den Verhaltensskripts haben sich nur die defensiven Varianten bewährt. Am effektivsten laufen die Kämpfe aber mit manueller Steuerung ab. Nichts ist ärgerlicher, als wenn ein aggressiver Magier wertvolle Feuerbälle auf harmlose Gnome verbrät.

Komplettlösung

Prolog

Einträgliches **VORSPIEL**

TIP 16: Schon vor Beginn des ersten Kapitels können Sie einige lohnende Aufgaben erledigen. So wartet nördlich Ihrer Ausgangsposition eine Frau namens Phlydia, die ihr Buch verloren hat. Sie finden es weiter östlich im Strohhaufen, wenn Sie mit dem Bauern Dreppin reden, der davor steht.

Ein **GEGENGIFT** *für Nessa*

TIP 17: Nachdem Sie Phlydia das Buch zurückgebracht haben, sprechen Sie erneut mit Dreppin. Er benötigt ein Gegengift für seine Kuh Nessa. Das bekommen Sie vom Soldaten Hull im Südosten.

Hulls **SCHWERT**

TIP 18: Hull wiederum hat sein Schwert in der Kaserne vergessen. Dort finden Sie nicht nur die gewünschte Klinge, sondern auch Sergeant Fuller, für den Sie Bolzen beim Händler Winthrop im Westen der Stadt kaufen sollen. Dafür erhalten Sie einen magischen Dolch.

SCHRIFTEN *für den Elfen*

TIP 19: In Winthrop's Inn wartet die letzte Aufgabe: Firebead Elvenhair schickt Sie zu Tethoril (vor dem Eingang der Bücherei), um eine Schriftrolle abzuholen.

Der erste **KAMPF**

TIP 20: Drei Gefechte gibt es in Kerzenburg zu bestehen. Zunächst soll unser Held Roger im Westen der Karte die Ratten im Haus von Reevor töten.



Tip 18: Sergeant Hull braucht sein Schwert.

ATTENTÄTER

TIP 21: Wesentlich zäher als die Nager ist der zweite Gegner, ein Assassine, den Sie im Priesterquartier treffen. Ein weiterer Attentäter lauert Ihnen im Gebäude neben den Baracken auf.

AUSRÜSTUNG *kaufen*

TIP 22: Sobald er alle Feinde überwältigt hat, sackt Roger noch die Goldmünzen ein, die überall in Kerzenburg in Fässern und Schubladen zu finden sind. Mit dem Geld kauft er seine erste Ausrüstung bei Winthrop. Schließlich beendet Roger den Prolog, indem er mit seinem Ziehvater Gorion spricht und mit ihm nach Baldur's Gate aufbricht.

Erstes Kapitel

IMOEN *anwerben*

TIP 23: Gorion ist tot, doch er hinterläßt den Hinweis auf die Gaststätte zum Freundlichen Arm. Nach wenigen Schritten läuft uns unsere alte Freundin Imoen über den Weg, die sich uns anschließt.

Leichen **FLEDDERN**

TIP 24: Gemeinsam geht es Richtung Nordwesten an den Schauplatz des Verbrechens. Beim Durchsuchen der Überreste Gorions und seiner Widersacher finden wir Geld und Waffen.

XAR *und* **MONTARON**

TIP 25: Wir folgen dem Küstenweg und treffen den Nekromanten Xar und seinen Gefährten Montaron, die nach Nashkell wollen. Wir können sie überreden, uns zum Freundlichen Arm zu begleiten.

TIP 26: Unterwegs nach Osten trifft unsere Party auf ein paar Gibberlings und tollwütige Wölfe, mit denen wir zu viert aber leichtes Spiel haben.

TIP 27: Auf der nächsten Karte erwartet uns ein Magier namens Elminster, der einiges über unsere Vergangenheit zu wissen scheint. Auf ihn werden wir im Spielverlauf noch öfter treffen. Nachdem wir die Karte erkundet und uns ein Gefecht mit einem Oger geliefert haben, geht es weiter zum Freundlichen Arm.

Zum **FREUNDLICHEN ARM**

TIP 28: Auf den Stufen der Gaststätte lauert ein Attentäter. Er ist mit einem kleinen Trick leicht zu überlisten: Sprechen Sie ihn an, worauf er seine Identität preisgibt und angreift. Laufen Sie dann schnell nach rechts, und betreten Sie den Tempel. Statt Sie zu verfolgen, kämpft der Magier darauf draußen gegen die Wachen. Wechseln Sie nun mit einem Charakter ständig zwischen Tempel und

Draußen. So gehen alle Zauber des Magiers ins Leere. Wenn Sie später wieder aus Ihrem Versteck kommen, ist der Assassine so geschwächt, daß er nach wenigen Schwerthieben zusammenbricht. So erhalten Sie nicht nur die volle Erfahrung für den Kampf, sondern können auch die Ausrüstung der toten Wächter einsacken. Diesen Trick können Sie später in ähnlichen Situationen noch öfter anwenden.

KHALID *und* **JAHEIRA**

TIP 29: In der Gaststätte treffen Sie den Khalid und seine Gefährtin Jaheira. Nach einer kurzen Unterhaltung schließen sie sich Ihnen an. Ihre Party ist nun komplett, machen Sie sich auf nach Nashkell.

Zweites Kapitel

In **NASHKELL**

TIP 30: In Nashkell sollten Sie nicht das Gasthaus am Ortseingang (1) besuchen, sondern nach Süden weiterziehen. Vor der Kirche (3) finden Sie den Bürgermeister Berrun Ghastkel. Er erzählt, daß die Eisenminen von Kobolden heimgesucht werden, und bittet Sie, die Brut des Bösen zu bekämpfen.

Tränke **EINKAUFEN**

TIP 31: Bevor Sie weiterziehen, sollten Sie Ihre Party zunächst mit Heiltränken ausrüsten. Wandern Sie dann nach Süden, und betreten Sie nach einem Gespräch mit dem Aufseher die Minen.

Die **NASHKELL-MINEN**

TIP 32: In den Gängen der Minen werden Sie die ersten großen Schlachten schlagen. Mit den Kobolden hat Ihre Party vergleichsweise leichtes Spiel; schlimmer sind die Kobold-Kommandos, die mit Brandpfeilen attackieren. Hier hilft nur, möglichst schnell mit allen Kriegern in den Nahkampf überzugehen.

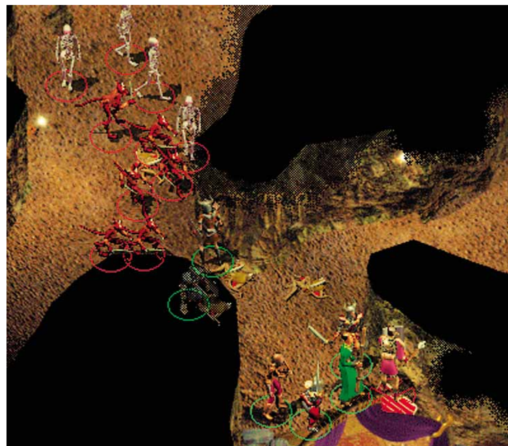
SPINNEN *aus der Ferne*

TIP 33: Je tiefer Sie in die Dungeons steigen, desto zähere Gegner erwarten Sie. Die Spinnen sollten Sie möglichst aus der Ferne erledigen, um nicht vergiftet zu werden. Gleiches gilt für die Ghouls.

Vorsicht **FALLE**

TIP 34: Im Südosten des dritten Levels ist ein Durchgang zum letzten Level. Achtung, das Tor ist mit drei Fallen gesichert, die nur Imoen aufspüren kann. Wenn sie die Fallen nicht entschärfen kann, müssen die Charaktere rechts außen vorbeischleichen.

TIP 35: Auf der anderen Seite liegt ein See. Zur Rechten lauern zwei Kobold-Kommandos und Nahkampf-Gnome. Die können Sie schwer erreichen, so daß Sie sie am besten aus der Deckung locken.



Tip 36: Schwertkämpfer halten die Skelette auf.



Nashkell: (1) Wirtshaus in Nashkell, (2) Laden in Nashkell, (3) Tempel von Helm, (4) Haus der Wächter, (5) Taverne zum Rülpsenden Drachen.

MULAHEY *besiegen*

TIP 36: Von hier gelangt unsere Party ins Versteck von Mulahey, dem Anführer der Kobolde. Wenn wir ihn überfallen, ruft er Skelettkrieger zu Hilfe, die wir aber an einer Engstelle mit Roger und Khalid aufhalten. Währenddessen kümmert sich der Rest der Gruppe um Mulahey, der schon bald um Gnade winselt.

Xan **ABLEHNEN**

TIP 37: Sobald Mulahey und seine Armee besiegt sind, öffnen wir die Truhen in seinen Gemächern. Dort finden wir nicht nur einen Brief, der seine Schuld bestätigt, sondern auch ein Schwert, das dem Elfen Xan gehört. Xan erwartet uns im Nebenraum und ist über seine Befreiung so froh, daß er sich unserer Truppe anschließen will. Wir lehnen dankend ab und verlassen das Versteck in Richtung See.

Die **MINE** *kollabiert*

TIP 38: Der Ausgang aus den Minen befindet sich im Nordosten. Achtung: Er bricht zusammen, wenn Sie ihn benutzt haben. Lassen Sie also keine wichtigen Gegenstände zurück. Auf dem Marsch zum Tor treffen wir auf zwei Schleimmonster. Brandpfeile und stumpfe Waffen wirken hier Wunder. Draußen machen wir uns auf den Rückweg nach Nashkell.

Drittes Kapitel

Wachen **HELFEN**

TIP 39: Mit dem Lohn des Bürgermeisters in der Tasche geht es weiter nach Norden. Vor dem Gasthaus (1) liegt ein Magier im Hinterhalt. Glücklicherweise sind Wachen in der Nähe, die beim Kampf helfen.

Zwei **ATTENTÄTER**

TIP 40: Als wir Schutz in der Wirtschaft (1) suchen, treffen wir dort auf eine weitere Assassinin. Es folgt ein wildes Gefecht, bei dem wir immer wieder zwischen dem Gasthaus (1) und der Straße wechseln. So gehen die Zauber der Attentäter ins Leere, und wir erledigen beide im Nahkampf. Der Zauberer trägt einen Brief bei sich, der uns zu seinem Auftraggeber führt. Ein gewisser Tazok in Beregost soll hinter den beiden Auftragskillern stecken.



Beregost: (1) Wirtshaus zum Brennenden Zauberer, (2) Wirtshaus Rote Garbe, (3) Feldpost Wirtshaus, (4) Wirtshaus Windiger Schwindler, (5) Donnerhammers Schmiede, (6) Firebead Elvenhair, (8) spinnenverseuchtes Haus.

Nach **BEREGOST**

TIP 41: Auch in Beregost werden Sie erwartet: Im Gasthaus zum Windigen Schwindler (4) lauert ein Mörder namens Karlat. Nach kurzem Kampf sinkt auch er in die gepanzerten Knie.

Tranzig **ÜBERFALLEN**

TIP 42: Im zweiten Stock des Feldpost-Wirtshauses (3) treffen Sie auf einen Kompagnon von Tazok, den Magier Tranzig. Wenn der versucht, Sie einzuschüchtern, gehen Sie darauf ein und geben vor, Angst zu haben. Verlassen Sie das Gebäude aber nicht, sondern tarnen Sie Imoen, und attackieren Sie den Zauberer mit ihr aus den Schatten heraus. Der getroffene Tranzig verrät Ihnen nun den Aufenthaltsort von Tazok: Ein Banditenlager im Nordosten. Bevor Sie sich auf den Weg machen, sollten Sie dem Magier den Rest geben.

Den **ANKEGHS** *ausweichen*

TIP 43: Gehen Sie zum Gasthaus zum Freundlichen Arm und von dort Richtung Norden. In dem folgenden Areal treffen Sie auf einen Bauern, der seinen Sohn verloren hat. Grund dafür sind die riesigen Ankegh-Monster, mit denen Sie sich nur anlegen sollten, wenn Sie über reichlich Brandpfeile und Zaubersprüche verfügen. Wenn Sie die Ungeheuer allerdings besiegen, können Sie sich in der Schmiede von Beregost (5) aus den (sehr schweren) Panzern eine tolle Rüstung schneidern lassen, die nach elf Tagen fertig ist. Ansonsten geht es weiter zum Banditenlager.

Das **LAGER** *stürmen*

TIP 44: Das Banditencamp besteht aus mehreren Zelten, die von Goblins und Gnolls bewacht werden. Gehen Sie Zelt für Zelt vor, und rasten Sie zwischendurch. Falls Sie aus einer Zufallsbegegnung die Info haben, sich bei den Banditen einzuschleichen, können Sie durch richtige Gesprächsführung (und bei gutem Charisma-Wert) fast allen Kämpfen ausweichen.

TAZOKS *Zelt*

TIP 45: Vor Tazoks Zelt greift Sie ein Wächter an. Er ist der bisher stärkste Gegner und nur mit dem Netzzauber und Pfeilen zu besiegen. Im Zelt erwarten uns drei Krieger und ein Magier. Indem wir schnell zwischen Zelt und Camp wechseln, entgehen wir den Zaubersprüchen. Schalten Sie den Hexer aus, und kümmern Sie sich dann um die Bewacher.

Die **TRUHE** *öffnen*

TIP 46: Nach dem Kampf befreien Sie eine Geisel, die Ihnen den Hinweis auf ein weiteres Banditenversteck liefert. In der Truhe links liegt noch mehr belastendes Material. Entschärfen Sie zunächst die Blitz-Falle, bevor Sie die Kiste öffnen.

Viertes Kapitel

Die **WÄLDER** *durchkämmen*

TIP 47: Um zur Banditenmine zu gelangen, muß unsere Party drei Wälder in Richtung Nordosten durchkämmen. Die Wälder enthalten zahlreiche Subquests. So sollen wir einen vermißten Bruder wiederfinden, einem Adeligen helfen und einen Druidenmagier verfolgen. Diese Aufgaben lassen sich meist mit wenig Aufwand direkt in den Mantelwäldern lösen.

Nicht **VERGIFTEN** *lassen*

TIP 48: Der zweite Mantelwald birgt zahlreiche Spinnen. Wir besiegen sie, indem wir Fernwaffen einsetzen. So kommen die Krabbeltiere nicht nah genug heran, um uns ihr Gift einzuhauchen.

Den **TEST** *bestehen*

TIP 49: Im dritten Abschnitt finden wir hinter einer Brücke einen Druiden, der uns fragt, ob wir zum Eisenthron gehören. Wir verneinen und erhalten zum Dank ein Unverwundbarkeits-Serum.

Die **WYVERN-** *Höhle*

TIP 50: Der vierte Mantelwald birgt nicht nur den Eingang zum Räuberversteck im Osten, sondern auch eine Wyvern-Höhle. Es lohnt sich, gegen die Drachen anzutreten. Zum einen lassen sich so recht einfach Erfahrungspunkte sammeln, zum anderen findet man dort einen machtvollen Zauberstab.

HINTERHALT *am Fluß*

TIP 51: Sobald die Wächter auf der Brücke besiegt sind, schicken wir Imoen als Kundschafterin aus, während die anderen hinter dem Fluß in Stellung gehen. Unsere Späherin trifft auf eine Bande von Kopfgeldjägern, die nach einem Wortwechsel angreifen. Wir locken die ersten beiden Banditen hinter die Brücke, wo Sie vom Rest der Party in Empfang genommen werden. Beim letzten Schurken handelt es sich um einen Magier, der uns mit einem Verwirrungszauber aus der Fassung bringen will. Ihn erledigt Roger per Kriegsbeil im Nahkampf. Die anderen sollten Abstand wahren, um nicht von dem verwirrten Roger angegriffen zu werden.



Tip 51: Locken Sie den Magier auf die Brücke.

In den **MINEN**

TIP 52: Der Eingang zu den Minen befindet sich ein Stück weiter östlich in dem Pfahlhaus. Sobald wir unten sind, schlägt sich unsere Party nach Nordosten durch. Dort treffen wir einen Zwerg, der uns verrät, wie wir die Minen zerstören können. Wir sollen einen Mann namens Rill um Hilfe bitten.

Monster **UMGEHEN**

TIP 53: Rill befindet sich im zweiten Level, Richtung Süden. Für 100 Goldstücke will er alle Sklaven in Sicherheit bringen. Unterwegs treffen wir auf zahlreiche Gegner, die wir aber meistens umgehen. Sie bringen nur wenig Erfahrung und tragen nichts Lohnendes bei sich. Den Tempel im dritten Stockwerk sollte man sich allerdings nicht entgehen lassen; in den Vasen finden sich kostbare Zaubertränke.

Den **SCHLÜSSEL** *holen*

TIP 54: Um die Minen zu fluten, benötigen wir einen Schlüssel, den der Magier Davaeron bei sich trägt. Er ist im vierten Stockwerk im Südosten zu finden. Vor dem Zauberer befinden sich zwei Fallen, die unbedingt entschärft werden müssen. Davaeron selbst ist kein großes Problem, wenn wir ihn mit einem Netzzauber fesseln und mit Pfeilen beharken.

Die Minen **FLUTEN**

TIP 55: Nachdem wir die Bibliothek leergeräumt haben, geht es mit dem Aufzug ins oberste Stockwerk. Dort laufen wir nach Nordosten, wo wir vorher den Zwerg angesprochen haben. Ein Mausklick auf die Schleuse beendet das vierte Kapitel.

Fünftes Kapitel

Auf nach **BALDUR'S GATE**

TIP 56: Jetzt sollten Sie nach Baldur's Gate marschieren. Hinter der Brücke treffen Sie auf den Wachmann Scar, der Sie bittet, einigen Vorfällen in der Gemeinschaft der Sieben Sonnen nachzugehen. Nehmen Sie die Aufgabe an, und betreten Sie die Stadt.

Die **DIEBES-GILDE**

TIP 57: Im ersten Stadtteil finden Sie den Eingang zur Diebesgilde (19). Das Paßwort ist »Fafhrd«. Die Aufgaben, die Sie hier erhalten, sind zwar nicht für die Lösung notwendig, füllen aber Ihr Goldsäckel.

Den **BASILIS-KEN** *töten*

TIP 58: Auf dem Weg zur Gemeinschaft der Sieben Sonnen (27) kommen Sie durch die Docks. Im obersten Lagerhaus (34) warnt Sie ein Arbeiter vor einem Basilisken. Lähmen Sie das Tier mit dem Netzzauber, und geben Sie ihm den Rest. 7.000 Erfahrungspunkte sind der Lohn für diesen simplen Job.

Doppel-gänger **ENT-LARVEN**

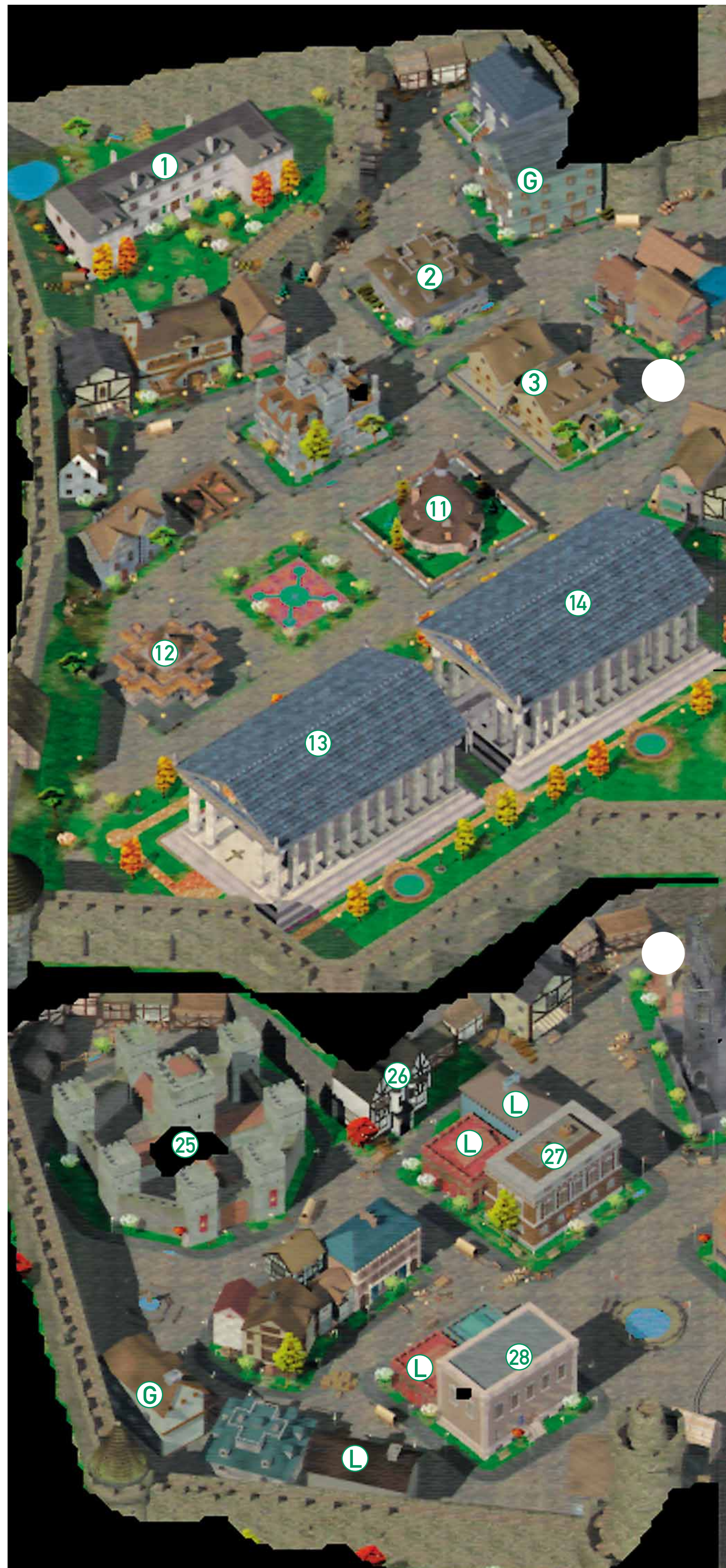
TIP 59: Im Haus der Sieben Sonnen (27) treffen Sie auf Händler, die sich seltsam verhalten. Bei näherer Befragung verwandeln Sie sich in Doppelgänger. Greifen Sie nicht an, sondern gehen Sie zum Gebäude der Flammenden Faust (25), und berichten Sie Scar. Er bittet Sie, die Doppelgänger zu bekämpfen. Wenn Sie die Monster besiegt und den Gefangenen im Keller befreit haben, ist die Aufgabe erfüllt.

Die **LEICHE** *finden*

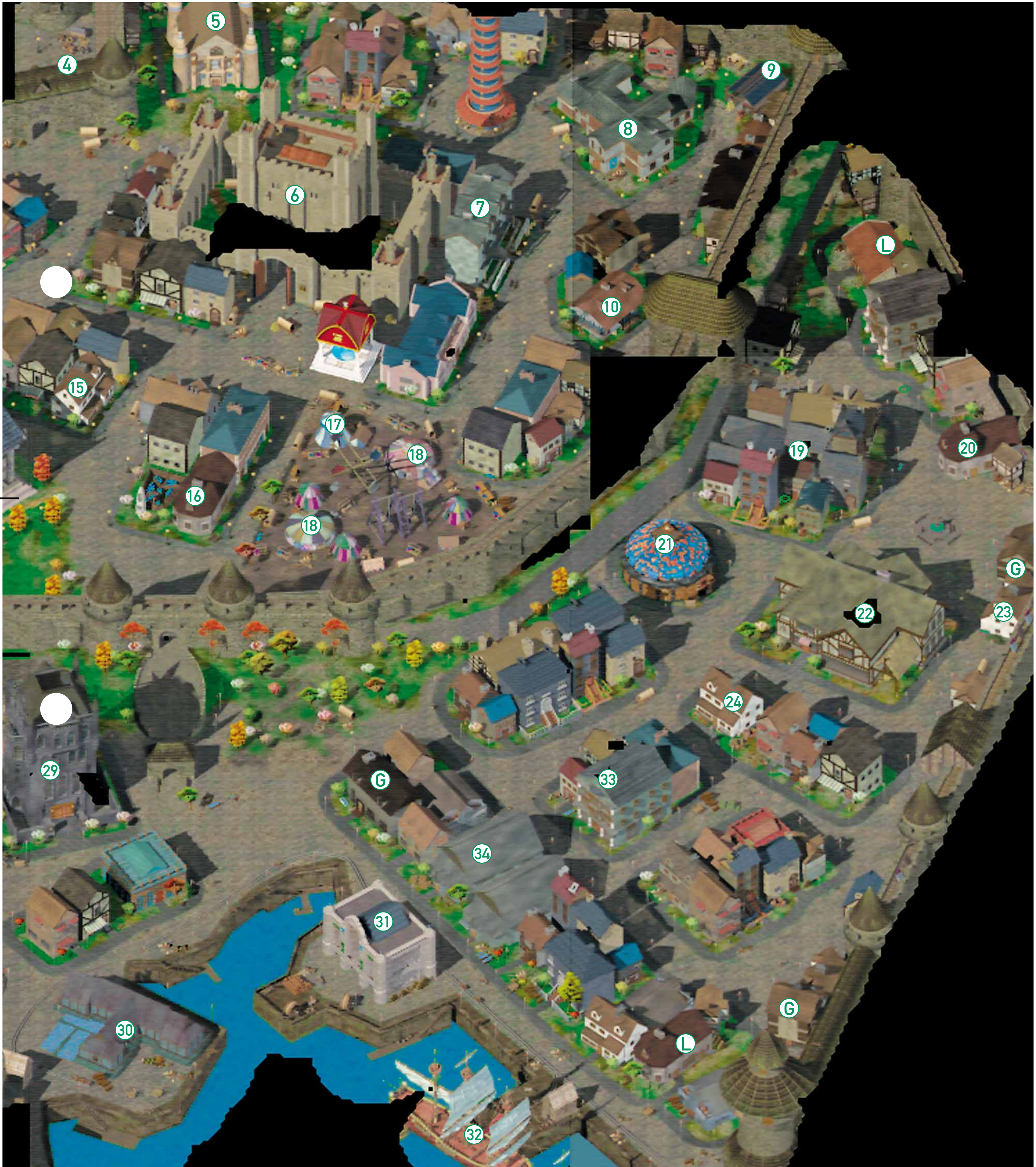
TIP 60: Der nächste Auftrag von Scar lautet, nach den Bürgern zu suchen, die in den Abwasserkanälen von Baldur's Gate verschwunden sind. Kehren Sie zurück in den ersten Stadtteil, und steigen Sie durch einen Kanaldeckel in die Gewölbe hinab. Im Süden liegen Leichen, von denen Sie eine mitnehmen müs-

Baldur's Gate

Gasthäuser: (G) Gasthaus, (3) Helm und Umhang, (7) Zu Den Drei Alten Fässern, (8) Zur Errötenden Nixe, (10) Zum Feiernden Stör, (16) Drakon, (22) Elfgesang,



(23) Unterkunft bei Silence, (26) Zum Alten Knacker, (32) Leuchtende Laterne, (33) Funkelnde Klinge. Läden: (L) normaler Laden, (20) Billigladen des Glücklichen Aello, (21) Magisches Kleinzeug, (24) Maltz Waffengeschäft. Tempel: (5) Tempel von Helm, (9) Schrein von Illmater, (12) Haus der Dame. Sonstige Orte: (1) Anwesen von Entar Silberschild, (2) Haus der Hexe Voltine, (4) Schwarzdrachentor, (6) Herzogspalast, (11) Haus von Ragefast, (13) Haus der Wunder, (14) Hohes Haus der Wunder, (15) Geflügelfachgeschäft, (17) Der Wahrsager, (18) Spielzelte, (19) Diebesgilde, (25) Flammende Faust, (27) Gemeinschaft der Sieben Sonnen, (28) Händlerliga, (29) Eisenthron, (30) Haus der Wasserkönigin, (31) Hafenmeisterei, (34) Hafengebäude





Tip 60: Eine Leiche als Beweis für das Verbrechen.

sen. Bringen Sie diese zu Scar in die Flammende Faust, und auch der dritte Job ist erledigt.

Der **EISENTHRON**

TIP 61: Nun erteilt Ihnen Scar die Aufgabe, den Eisenthron (29) auszuspionieren, der hinter der Eisenknappheit an der Schwertküste stecken soll. Schlagen Sie sich im Palast des Throns bis zum obersten Stockwerk durch. Dort greifen einige Übeltäter an. Statt sich zu wehren, sollten Sie Scar Bescheid geben, der Sie zu Herzog Eltan führt. Mit dem Buch des Herzogs in der Tasche geht es nach Kerzenburg.

Sechstes Kapitel

In der **BÜCHEREI**

TIP 62: Nachdem wir dem Wächter das Buch ausgehändigt haben, gehen wir zur Bibliothek. Irgendwie scheinen sich alle Einwohner, mit denen wir sprechen, verändert zu haben. Vorsichtshalber besuchen wir den Tempel und kaufen Heiltränke.

Die Anführer **VERSCHONEN**

TIP 63: Im ersten Stockwerk finden wir Koveras, der uns Gorions Schutzring aushändigt. Eine Treppe höher verbergen sich die Anführer des Eisenthrons. Wir beschließen, sie zu verschonen.

VERHAFTEN *lassen*

TIP 64: Als wir die Bücherei verlassen, werden wir von einem Wächter verhaftet, der uns des Mordes an Rieltar beschuldigt. Wir werden festgenommen, und finden uns in einer Zelle wieder.

In die **KATAKOMBEN**

TIP 65: Ein Freund von Gorion verhilft uns zur Flucht. Er teleportiert uns in die Katakomben von Kerzenburg. Nachdem wir dort alle Zaubersprüche eingesackt haben, gehen wir nach draußen.

Die **BÜCHER** *finden*

TIP 66: Im folgenden Dungeon gibt es zwei wertvolle Bücher. Das eine erhöht die Stärke, das andere die Intelligenz. Allerdings sind die Schriften durch Fallen geschützt, die Imoen aber entschärfen kann.

Skelette **SCHNELL** *besiegen*

TIP 67: Nehmen Sie den Ausgang im Nordosten. Draußen warten zwei Zwerge, die sich Ihnen anschließen und im folgenden Kampf gegen eine Skelettarmee helfen. Die Knochenkrieger sind zwar keine zähen Gegner, erwachen aber rasch wieder zum Leben, weshalb Sie sich schnellstmöglich Richtung Ausgang im Norden bewegen sollen.

Der falsche **GORION**

TIP 68: Dort warten Gorion und Elminster. Lassen Sie sich nicht täuschen – die beiden sind Doppelgänger, die es auf Sie abgesehen haben. Schicken Sie schon vor dem Gespräch einen Netzzauber in Richtung der zwei Fieslinge. Wenn sie dann ihre wahre Identität preisgeben, sind sie bereits gefesselt.

Mörder **ANLOCKEN**

TIP 69: Schlagen Sie sich bis zum Tor im Nordwesten durch. Sie gelangen in eine Höhle, in der eine weitere Kopfgeldjägerbande lauert. Da es hier nur wenig Platz zum Ausweichen gibt, müssen Sie den ersten Gegner, einen machtvollen Magier, unbedingt weglocken. Wenn Sie noch Sprengpfeile übrig haben, ist der Rest der Truppe Kanonenfutter.

Den **AUSGANG** *finden*

TIP 70: Im Südwesten liegt der Ausgang. Im Osten finden Sie allerdings noch zwei Basilisken, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Draußen geht es dann zurück nach Baldur's Gate.

Siebtes Kapitel

Den Wachen **AUSWEICHEN**

TIP 71: In Baldur's Gate müssen Sie sich vor den Wachen der Flammenden Faust hüten, die Sie festnehmen wollen. Sollten Sie doch einmal in Gewahrsam geraten, sprechen Sie ein paarmal im Kerker mit dem Zwerg und wählen als Antwort auf seine Frage die Zahl 33. Er wird Sie herausbringen. Danach werden Sie allerdings von sämtlichen Wachen angegriffen, auf die Sie unterwegs stoßen. Kämpfe gegen sie bringen nur einen schlechteren Ruf ein, vermeiden Sie deshalb jeden Kontakt.

ZIRKUS *meiden*

TIP 72: Ein zweiter Ratschlag vorweg: Gehen Sie im siebten Kapitel nicht zu den Zirkuszelten (17). Dort wartet nämlich ein Scherge des Eisenthrons, der ihnen mitteilt, daß Sie soeben vergiftet wurden, und Sie müssen eine Subquest erledigen. Wenn Sie das Gebiet meiden, werden Sie auch nicht vergiftet.

Den Eisenthron **VERNICHTEN**

TIP 73: Im Gebäude treffen Sie auf zahlreiche Personen, die den Eisenthron (29) verlassen. Sie erfahren, daß Sarevok die drei Herzöge von Baldur's Gate getötet hat und sich selbst zum Großherzog ausrufen lassen will. Im obersten Stockwerk erwartet Sie ein infernalisches Gefecht: Zunächst treffen Sie auf die Räuberbande, die Sie schon aus dem fünften Kapitel kennen. Gehen Sie nur mit Imoen nach oben, und wählen Sie die Sprengpfeile aus. Wenn Sie auf den Magier in der Mitte zielen, erwischen Sie seine Kumpane ebenfalls. Nach fünf oder sechs Treffern ist die erste Gruppe erledigt.

Sarevoks **GEFÄHRTIN**

TIP 74: Holen Sie nun den Rest Ihrer Truppe nach. Im Gang stellt sich Ihnen Sarevoks Gefährtin in den Weg. Diese mächtige Magierin beschwört einige Monster, um die Sie sich zuerst kümmern sollten. Wenn die Hexe verwundet ist, fleht sie um ihr Leben. Erlauben Sie ihr aber nicht die Flucht, denn Sie trägt das Tagebuch Sarevoks bei sich, das Sie später benötigen. Eine der Schriftrollen berichtet von Kellern unter dem Gebäude des Eisenthrons, in die sich Sarevok zurückgezogen hat.

In den **KELLERN**

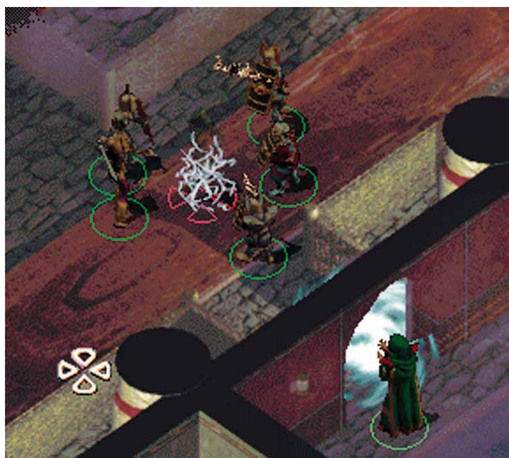
TIP 75: Der Eingang zu den Gewölben befindet sich im untersten Stockwerk des Eisenthrons (29). Von

0546

dort führt eine weitere Treppe in die bereits bekannten Abwasserkanäle. Nehmen Sie in den Gewölben die erste Abzweigung rechts, die in ein zwielichtiges Etablissement führt.

SLYTHE anlocken

TIP 76: Dort lauern Slythe und Kristin, zwei Freunde Sarevoks. Die beiden sind ultraharte Gegner, mit denen man es besser nur einzeln aufnimmt. Verbergen Sie Ihre Charaktere links und rechts in den Zimmern, und wagen Sie mit dem stärksten Kämpfer den Schritt nach vorne. Sobald der folgende Dialog beendet ist, ziehen Sie den Helden zurück, so daß Slythe mitten in Ihre Gruppe läuft. Wenn Sie ihn mit einem Netzzauber fesseln, haben Sie so gut wie gewonnen.



Tip 76: Fesseln Sie Slythe mit dem Netz.

KRISTIN gemeinsam schlagen

TIP 77: Mit seiner Kristin gehen Sie am besten genauso vor. Sie hat sich unsichtbar gemacht und sich in der Mitte des großen Saals verborgen. Weichen Sie ihren Blitzen aus, und schlagen Sie erst zu, wenn sie ihre Energie verbraucht hat. Greifen Sie aber auf keinen Fall mit Flächenzaubern oder Sprengpfeilen an, da Sie sonst die anderen Besucher gefährden.

Belt BESCHÜTZEN

TIP 78: Mit der Einladung, die wir Slythes Beutel entnommen haben, brechen wir zum Palast (6) auf. Drinnen ist die Feier zu Sarevoks Krönung schon in vollem Gange. Zunächst bringen wir unsere Charaktere in eine gute Position und sprechen drei Beschwörungszauber in Richtung der Tanzfläche. Sobald Roger den Raum betritt, geht das Spektakel los. Nach einem langen Dialog erscheinen fünf Doppelgänger und greifen die wehrlosen Gäste an. Im folgenden Scharmützel müssen wir mit allen Kräften den Edelmann Belt und seine Freundin beschützen, andernfalls ist das Spiel verloren.

SAREVOK flieht

TIP 79: Wenn alle Monster tot sind, beschuldigt uns Sarevok des Mordes. Mit seinem Tagebuch können wir Belt aber das Gegenteil beweisen. Daraufhin fliehen Sarevok und sein Meistermagier in die Diebesgilde (19). Einige Sekunden später werden auch wir dorthin teleportiert. Sarevok ist schon wieder weg.

Das LABYRINTH

TIP 80: Nachdem wir uns dort mit Nachschub eingedeckt haben, steigen wir ins Labyrinth. In den verwinkelten Gängen können wir nicht rasten, deshalb verlassen wir den Ort nach jedem schweren Kampf und übernachten in der Herberge zum Elfgesang (22).

Unschlagbare SKELETT-KRIEGER

TIP 81: Ungefähr auf der Hälfte der Strecke durchs Labyrinth findet Imoen zwei Fallen. Dahinter lauern zwei unheimlich starke Skelettkrieger, die nur einzeln zu besiegen sind. Verschwenden Sie keine Zauber oder Sprengpfeile auf die Knochenmänner, da sie über einen hohen Magiewiderstand verfügen. Hier hilft nur Draufhauen und Heilen.

Ausgang im OSTEN

TIP 82: Schicken Sie Imoen vor, um den Kurs zum Ausgang im Südwesten auszukundschaften. Sie kümmert sich auch um die Fallen, die noch im Weg liegen. Endlich erreichen Sie die Unterirdische Stadt.

Die LETZTE HÜRDE nehmen

TIP 83: Gehen Sie nach Westen, und halten Sie sich nicht mit den Ghuls auf. Sie treffen auf eine letzte Bande, die eigentlich hinter Sarevok her ist, Sie aber ebenfalls angreift. Einige beschworene Monster erledigen die Arbeit am einfachsten für Sie.

Sarevoks ENDE

TIP 84: Ganz im Westen liegt Sarevoks Anwesen. Drinnen sollten Sie zunächst die Fallen links und rechts entschärfen, bevor Sie sich weiter vorwagen. Treten Sie nicht auf den Totenkopf in der Mitte, denn diese Fallen können Sie nicht überwinden. Bringen Sie dann einen getarnten Dieb möglichst nahe an Sarevoks Thron heran, bis der Widersacher sie anspricht, und ziehen Sie sich schnell zurück.

Leibgardisten EINZELN schlagen

TIP 85: Nun sollten Sie die drei Leibgardisten Sarevoks einzeln anlocken. Bewegen Sie dazu einen Magier vorsichtig in Reichweite des Throns. Dann muß der Hexer mit einem Flächenzauber oder Zauberstab (beispielsweise dem Stab der Furcht) auf die unterste Stufe des Throns feuern. So treffen Sie die Schergen Sarevoks, ohne in dessen Blickfeld zu geraten. Einer nach dem anderen geht in die Falle.

Der LETZTE Kampf

TIP 86: Jetzt kommt der letzte Kampf: Trinken Sie alle Elixiere, sprechen Sie Schutzzauber, und beschwören Sie so viele Monster wie möglich, bevor Sie Sarevok angreifen. Weil der Erzbösewicht bevorzugt Ihren Hauptcharakter attackiert, können Ihre anderen Partymitglieder relativ ungestört auf Sarevok eindreschen. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben das Böse besiegt. Oder doch nicht? RS



Tip 84: Bekämpfen Sie Sarevoks Schergen einzeln.

Blizzards Addon komplett gelöst

StarCraft: Brood War



Die neuen Gefechte sind noch heftiger als die alten. Wir liefern für jede Mission einen exakten Schlachtplan.

Mit dem StarCraft-Addon Brood War hat Blizzard ebenso spannende wie schwierige Einsätze abgeliefert. Unsere Komplettlösung der 26 Missionen folgt der vorgegebenen Kampagnen-Reihenfolge Protoss, Terraner und Zerg.

Die Protoss

Mission 1



Mission 1: Der unsichtbare Zeratul bildet die Vorhut Ihrer Armee.

ZERATUL als Vorhut

TIP 1: Schicken Sie den unsichtbaren Zeratul voraus, um unentdeckt die erste Zergbasis zu zerstören. Wenn ein Overlord in die Nähe kommt, ziehen Sie Zeratul zurück, bevor er entdeckt wird. Ihre Dragoner greifen das Biest dann an.

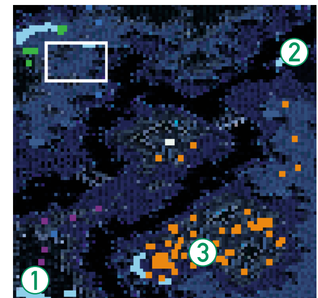
KANÄLE zerstören

TIP 2: Zerstören Sie schnell alle Nydus-Kanäle, um den Zerg die Nachschubrouten abzuschneiden. Legen Sie regelmäßig Pausen ein, damit sich Ihre Schilde wieder aufladen. Angreifenden Ultralisken kann Ihre Armee leicht entkommen. In der kleinen Protoss-Basis (1) gibt's noch einmal Nachschub; Ihre Schilde freuen sich über die Schildbatterien. Dann geht es über die letzten Zergstellungen zum Warptor.

Mission 2

Zwei weitere CAMPS bauen

TIP 3: Errichten Sie Ihre Basis, zwei Warp-Knoten sowie drei Photonenkanonen zur Flugabwehr. Zwölf Ihrer frisch rekrutierten Berserker greifen die Basis bei (1) an, überrennen den schwachen Widerstand und errichten eine Zweitbasis neben den Kristallen. Ein Dutzend weiterer Berserker marschiert nach Nordosten (2) und erobert das knappe Vespin-Gas sowie die Kristalle. Dort errichten Sie Ihre dritte Basis.

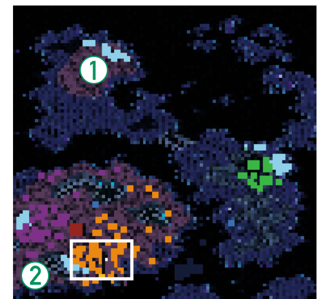


Mission 2: Die Dunklen Templer zeigen, was sie können.

BERSERKER in die erste Reihe

TIP 4: Bilden Sie 24 Berserker und ein Dutzend Dunkle Templer aus, die den großen Zerg-Stützpunkt bei (3) angreifen. Ihre Berserker sollten dabei die Dunklen Templer decken. Mit dem Untergang der Feindbasis ist der Weg zum Warptor frei.

Mission 3



Mission 3: Mit Korsaren wird die Zerg-Basis umgangen.

CORSAIRS lähmen Sporenkolonien

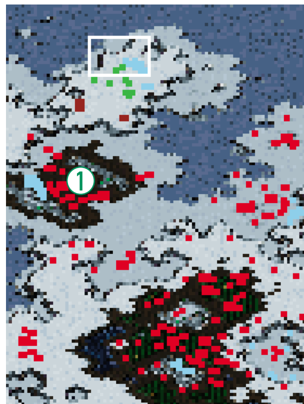
TIP 5: Verladen Sie Ihre Berserker, Dragoner und Dunklen Templer auf die Transporter. Lähmen Sie mit Ihren Corsair-Fliegern die Sporenkolonien der Zergbasis (1), um mit den Transportern zu folgen. Die Bodentruppen beseitigen die Zergbauten. Vorsicht: Gelähmte Sporenkolonien lassen sich nur mit Fernkämpfern angreifen. Wenn Sie alle Überreste der Zerg beseitigt haben, errichten Sie hier eine Zweitbasis und bauen Rohstoffe ab.

TRANSPORTER vorbeischmuggeln

TIP 6: Produzieren Sie nun Berserker und Dunkle Templer im Verhältnis zwei zu eins, bis Ihre Transporterkapazitäten erschöpft sind. Die Corsairs und Transporter schmuggeln sich am südlichen Kartenrand an der Zergbasis bis zu Punkt (2) vorbei. Dort errichten Sie flugs eine dritte Basis am Rand der Zerg-

kolonie. Bauen Sie einen Pylon, zwei Warp-Knoten und vier Photonenkanonen. Sobald die Basis fertig ist, greifen Sie an: Ihre Corsairs lähmen die Tiefenkolonien, Ihre Berserker und Dunklen Templer überrennen die Verteidiger. Achtung: Nur die Dunklen Templer können die Zerg-Zerebraten vernichten.

Mission 4



Mission 4: Die getarnte Kerrigan macht den Terranern im Nahkampf das Leben schwer.

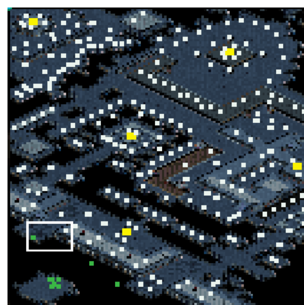
KERRIGAN *greift getarnt an*

TIP 7: Das kleine Feindcamp bei (1) kann mangels Detektoren die getarnte Kerrigan nicht ausmachen. Deshalb greift sie schon einmal an, während Sie Ihre Basis aufbauen. Sobald Kerrigans Energie zur Neige geht, kehrt sie zurück. Produzieren Sie schnell sechs Berserker, um die geschwächte Terranerbasis zu überrennen. Zwei Ihrer Räuber zerlegen die beiden Kasernen. Errichten Sie dort eine Zweitbasis.

Verteidigung mit **ZWEI GRUPPEN** *knacken*

TIP 8: Fassen Sie je zwölf Berserker und Dragoner in zwei Gruppen zusammen. Beide greifen den dünnen Verteidigungsring um die große Basis im Südosten an, aber noch nicht den eigentlichen Stützpunkt. Beseitigen Sie die kleinen Produktionsstätten im Südwesten und im Nordosten. Jetzt kann der Angriff auf die Hauptbasis mit 24 Berserkern und zwölf Dragonern erfolgen. Sobald sie gefallen ist, marschiert Kerrigan zum Uraj. Klicken Sie dazu genau auf den Kristall in der Mitte des Leuchtfelds.

Mission 5



Mission 5: Bei so viel Flugabwehr ist Vorsicht angebracht.

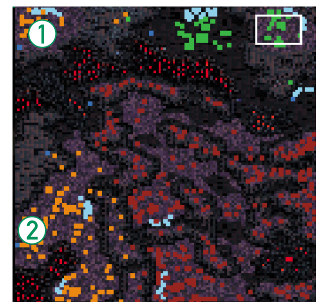
DRAGONER *gegen Türme,* **TEMPLER** *gegen Bunker*

TIP 9: Hier müssen Sie unbedingt vorsichtig und systematisch vorgehen. Setzen Sie mit den Transportern sämtliche Bodentruppen an einem der wenigen unverteidigten Punkte ab. Die Scouts bleiben vorerst in Wartestellung. Zerstören Sie die Raketentürme immer mit den Dragonern, die dabei die Bunker meiden. Anschließend vernichten die getarnten Dunklen Templer ohne Gegenwehr die Bunker samt Besatzung. An den wenigen Stellen, an denen diese Taktik nicht funktioniert, kann man sich allemal einen Frontalangriff leisten. Das (einzige) Forschungsschiff der Gegenseite sollten Sie mit den Scouts beseitigen, sobald es sich zeigt.

Generator im **NW** *zuletzt zerstören*

TIP 10: Für jeden vernichteten Generator trifft eigene Verstärkung ein, und die Raketentürme in der Nähe schalten sich ab. Zerstören Sie alle Generatoren bis auf den nordwestlichen, den Sie mit einem Großangriff knacken. Dazu lähmen Ihre Corsairs die Flugabwehr am nördlichen Basisrand; alle übrigen Flieger bekämpfen den letzen Generator. Das sollte schnell geschehen, weil neben den üblichen Raketentürmen drei schwere Kreuzer das Ziel bewachen.

Mission 6



Mission 6: Die Klippe im Westen ist ein idealer Brückenkopf.

ZWEITBASIS *erobern*

TIP 11: Erobern Sie möglichst schnell die Zergbasis (1), denn nur dort gibt es Vespin-Gas. Je ein Dutzend Berserker und Dragoner reichen dafür aus. Nehmen Sie unbedingt einen Beobachter mit, denn im Sand unter der Basis lauern Lurker, die auch vergraben noch angreifen. Wenn die feindliche gefallen ist, errichten Sie hier eine neue Basis, um Vespin-Gas und Kristalle abzubauen.

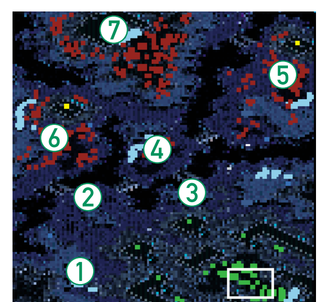
Kanonen auf **KLIPPE** *bauen*

TIP 12: Bauen Sie drei Raumportale, die zwölf Scouts produzieren. Eine Ihrer Sonden klettert in einen Transporter, der mit den Scouts am westlichen Basisrand entlangfliegt. Auf der Klippe (2) errichten Sie zwei Pylonen, drei Schildbatterien und acht Photonenkanonen, greifen aber noch nicht mit den Scouts an.

Angriff und **RÜCKZUG**

TIP 13: Sobald die Basis fertiggestellt ist, attackieren Ihre Scouts das Overmind, ziehen sich aber sofort wieder zurück und laden ihre Schilde an den Schildbatterien auf. Währenddessen laufen die Verteidiger der Zerg-Basis in das Abwehrfeuer Ihrer Photonenkanonen. Setzen Sie diese Taktik fort, bis das Overmind vernichtet und auch diese Misssion gewonnen ist.

Mission 7



Mission 7: Die Brücken müssen mit Geschützen gesichert werden.

GEDANKENKONTROLLE *einsetzen*

TIP 14: Sie werden sofort von einer kleineren Gruppe samt Archon angegriffen. Letzteren übernehmen Sie durch die Gedankenkontrolle eines Dunklen Archons. Errichten Sie flott eine Basis bei (1), um dort Rohstoffe abzubauen.

BRÜCKEN *sichern*

TIP 15: Sichern Sie Ihre Basen, indem Sie vor den Brücken im Norden bei (2) und (3) je zehn Photonenkanonen und einen Pylonen errichten. Bei der westlichen Basis sollten zehn Geschütze für beide Brücken reichen, da sie eng beieinanderliegen.

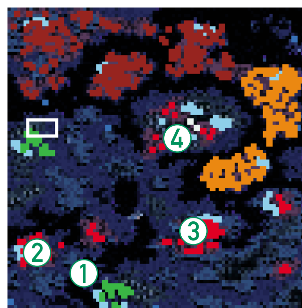
BASEN *erobern*

TIP 16: Greifen Sie nun die Basis bei (4) mit 24 Berserkern und zwölf Dragonern an. Errichten Sie in den Überresten eine eigene Basis – die Rohstoffe werden noch gebraucht. Produzieren Sie Scouts und Berserker, die das Feindcamp bei (5) angreifen. Versuchen Sie aber auf keinen Fall, die eroberte Stellung zu halten. Ziehen Sie sich lieber mit den verbleibenden Truppen zurück, denn jetzt beginnt der Gegenangriff. Dabei übernehmen Ihre Dunklen Archons den Angriff auf die feindlichen Trägerschiffe.

Schilde der Flotte **AUFLADEN**

TIP 17: Bauen Sie vier Schildbatterien und produzieren Sie je sechs Scouts und Trägerschiffe. Das Dutzend greift die Basis bei (6) an, zieht sich bei erbitterter Gegenwehr aber sofort zurück und lädt die Schilde an den eigenen Batterien wieder auf. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die Basis zerstört ist. Der Verteidigungsring der nördlichen und letzten Feindanlage am Kartenrand ist leicht zu sprengen. Sie müssen nur noch den echten Aldaris bei (7) angreifen, um die Mission zu gewinnen.

Mission 8



Mission 8: Die großen Zerg-Camps sind nahezu uneinnehmbar.

BRÜCKE *verteidigen*

TIP 18: Zunächst bauen Sie die eigene Basis auf. Sechs Photonenkanonen und drei Schildbatterien sichern die Brücke bei (1).

HIT *and* **RUN**

TIP 19: Zwölf Ihrer Scouts greifen die Zerg-Basis (2) an. Schalten Sie zuerst die Luftverteidigung aus, dann die Brutstätte. Sobald Ihre Scouts keine Schildenergie mehr haben, ziehen Sie sich zu den Schildbatterien zurück. Damit fahren Sie fort, bis die Basis vernichtet ist. Die kleine Enklave bei (3) zerstören Sie auf die gleiche Weise. Der Weg zum nördlich gelegenen Tempel der Xel'Naga ist nun fast frei.

KANONEN *und* **SCOUTS** *sichern den Tempel*

TIP 20: Ihre Scouts zerlegen den Verteidigungsring um den Tempel (4). Bauen Sie nun mindestens fünfzehn Photonenkanonen neben den Tempel, und postieren Sie dort 24 Scouts. Mit dieser Verteidigung sollte es kein Problem sein, den Tempel 15 Minuten lang zu halten, sobald Zeratul und Artanis ihn betreten haben.

Die Terraner

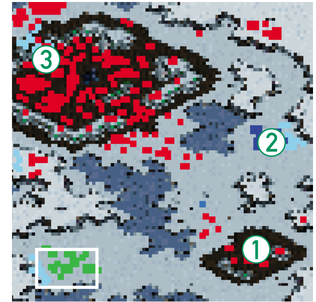
Mission 1

BASIS *im* **OSTEN** *erobern*

TIP 21: Produzieren Sie sechs WBFs, und errichten Sie eine zweite Kaserne sowie einen Bunker am östlichen Basisrand. Acht frische Marines marschieren mit den zwei Belagerungspanzern und zwei Adlern Richtung Osten und erobern die feindliche Basis bei (1).

Terraner-Basis im **NORDEN** *umgehen*

TIP 22: Sie können die überlebenden Streitkräfte unbesorgt nach Norden zur nächsten Basis bei (2) schicken. Dort zeigen Ihnen die Widerstandskämpfer eine Route in den Rücken der gegnerischen Stellung im Nordwesten. Sobald Sie 36 Marines und sechs Belagerungspanzer produziert haben, können Sie klammheimlich die Basis im Norden umgehen und die Kommandozentrale im Nordwesten bei (3) zerstören.



Mission 1: Nehmen Sie Kontakt mit den Rebellen auf.

Mission 2

Dieses Szenario ist in vier einzelne Einsätze und eine große Luftschlacht unterteilt.

Bunker **EINZELN** *knacken*

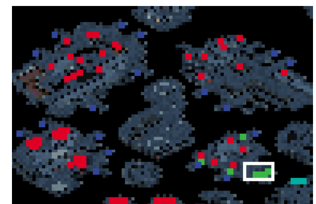
TIP 23: 1. Einsatz – Fassen Sie die Sanitäter und Marines zu einer Gruppe zusammen, um die Bunker einzeln anzugreifen. Die Piloten können nun die schweren Kreuzer ohne Probleme besteigen.

GEISTER *gegen Panzer*

TIP 24: 2. Einsatz – Tarnen Sie die Geister, die alle Panzer vernichten. Die Stopper-Spezialmunition kostet hier zuviel Energie und wird deswegen nicht benötigt. Lassen Sie die Piloten die Schiffe entern.

SCHIFF *lähmen und vernichten*

TIP 25: 3. Einsatz – Ihre Geister tarnen sich erneut und rücken vorsichtig vor. Sobald sich das Forschungsschiff nähert, lähmen sie es mit Stoppermunition und holen es vom Himmel. Achten Sie aber darauf, daß nur ein Geist mit der Stoppermunition schießt. Nun haben Sie freie Bahn gegen die Belagerungspanzer und die übrigen Truppen. Die getarnten Geister erledigen möglichst viele Gegner, bis ihre Energie zur Neige geht. Atomraketen erledigen die restlichen Feindtruppen, anschließend schnappen Sie sich die Kreuzer. Ihre Flotte ist nun fast komplett.


Mission 2: Ihre Geister zeigen, was sie auf dem Kasten haben.

Die **PLATTFORM** *erobern*

TIP 26: 4. Einsatz – Die nächsten beiden Forschungsschiffe erledigen Sie wie das erste, ebenso den Feindpanzer. Ihre eigenen Belagerungspanzer vernichten die Bunker aus sicherer Entfernung – damit ist auch diese Plattform erobert. Besteigen Sie die letzten Kreuzer – das entscheidende Gefecht kann beginnen.

Flotte mit **YAMATOS** *zerbröseln*

TIP 27: Die Raumschlacht – Ihre mehr als fünfzehn schweren Kreuzer sollten keine Probleme mit General Dukes Flotte haben. Achten Sie nur darauf, daß Ihre Kreuzer zusammenbleiben, und setzen Sie die Yamato-Kanonen gezielt gegen Ihre Opfer ein.

Mission 3



Mission 3: Hier sind Sanitäter die halbe Miete auf dem Weg zum Sieg.

BRUTSTÄTTE *vernichten*

TIP 28: Bauen Sie im Norden Ihrer Basis drei Bunker, die Sie mit Marines besetzen. Zwei Gruppen zu je elf Marines und einem Sanitäter erobern die Basis bei (1). Nach der völligen Vernichtung ihrer Brutstätte werden die verbliebenen Zerg willenlos und verteidigen sich nicht mehr. Errichten Sie in den Überresten der Zerg-Basis eine eigene, um dort Rohstoffe abzubauen. Verfahren Sie mit der Feindbasis bei (2) auf die gleiche Weise.

PANZER *gegen Ultralisken*

TIP 29: Für die Basis bei (3) werden Sie unbedingt schwereres Gerät benötigen, denn die Zerg produzieren dort viele Ultralisken, mit denen Ihre Infanterie nicht ohne weiteres fertig wird. Schützen Sie Ihre drei Trupps zu je elf Marines und einem Sanitäter deswegen mit sechs Belagerungspanzern. Rücken Sie dann langsam vor, und machen Sie vom Belagerungsmodus der Panzer Gebrauch. So sollte auch dieser Stützpunkt Stück für Stück zerlegt werden.

Mit **FRACHTERN** *über die Klippen*

TIP 30: Wenn Sie den nördlichen Rand der letzten Zerg-Basis bei (4) mit den Belagerungspanzern vernichtet haben, können Ihre Truppen mit Landefrachtern sicher auf der Klippe abgesetzt werden und auch diese Zerg-Enklave mühelos überrennen. Schicken Sie Sami Duran zum Psi Disrupter.

Mission 4



Mission 4: Treten Sie gegen Atomraketen oder Schlachtkreuzer an?

RAKETEN *oder* **KREUZER** *vernichten*

TIP 31: Entscheiden Sie sich entweder dafür, im Norden (Vernichtung der Labors für die schweren Kreuzer) oder im Süden (Zerstörung der Atomraketensilos) anzugreifen. Die folgenden Tips werden am Beispiel der südlichen Basis erklärt, lassen sich aber problemlos auf die nördliche übertragen, da beide ähnlich aufgebaut sind.

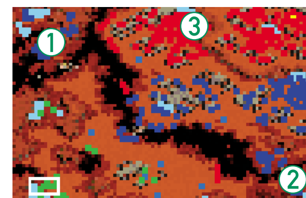
Basis nach **NORDEN** *sichern*

TIP 32: Postieren Sie am Nordrand Ihrer Basis drei voll besetzte Bunker, zwei Raketentürme und drei Belagerungspanzer. Elf Marines und ein Sanitäter erobern die kleine Enklave bei (1). Errichten Sie dort eine Zweitbasis, um Rohstoffe abzubauen. Sichern Sie die Brücken im Norden und im Südwesten mit drei Bunkern, drei Belagerungspanzern und zwei Raketentürmen – das reicht für eventuelle Gegenangriffe.

Auf **SILOS** *konzentrieren*

TIP 33: Für Ihren eigenen Angriff auf die Anlage im Süden sollten sechs Belagerungspanzer sowie zwei Gruppen zu je elf Marines und einem Sanitäter ausreichen. Rücken Sie dabei vorsichtig vor, nutzen Sie den Belagerungsmodus der Panzer und konzentrieren Sie sich auf die Nuklearsilos bei (2), sobald diese unverteidigt sind. Sie haben dann zwar nicht die Basis überrannt, aber die Mission erfüllt.

Mission 5



Mission 5: Setzen Sie die Yamatos gegen die Kommandozentrale ein.

Diese Mission läßt sich in zwei Varianten spielen – der Feind hat entweder viele schwere Kreuzer oder Atomraketen.

Taktik gegen **KREUZER**

TIP 34: Wenn Sie gegen die schweren Kreuzer antreten wollen, sollten Sie bei der Verteidigung Ihrer Basis Raketentürme, Goliaths und vor allem Geister zum Lähmen der Schlachtkreuzer einsetzen.

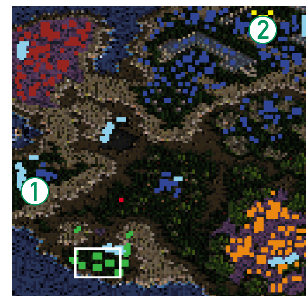
Taktik gegen **RAKETEN**

TIP 35: Falls Sie sich für die andere Variante entschieden haben und mit ständigen Atomschlägen rechnen müssen, benötigen Sie viele Raketentürme und Forschungsschiffe, um die anstürmenden feindlichen Geister rechtzeitig zu entlarven und zu erledigen, bevor sie einen Atomschlag anfordern können.

ZENTRALE *mit Yamatos sprengen*

TIP 36: Ihr Gegenangriff fällt in beiden Varianten gleich aus. Vernichten Sie die kleinen Basen (1) und (2). Dann bauen Sie drei Raumhäfen und greifen mit zehn schweren Kreuzern und einem Forschungsschiff Mengsks Kommandozentrale (3) an. Umgehen Sie dazu die feindliche Basis am nördlichen Rand, und achten Sie darauf, feindliche Geister schnell zu eliminieren. Sparen Sie dabei die Yamato-Kanonen für die Kommandozentrale auf.

Mission 6



Mission 6: Die Basen muß man hier nicht komplett zerbröseln.

Die **VERTEIDIGUNG**

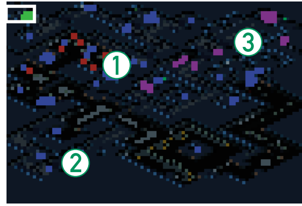
TIP 37: Errichten Sie in der Schlucht im Norden Ihrer Basis eine kleine Verteidigungsstellung mit zwei Bunkern, zwei Raketentürmen sowie vier Belagerungspanzern. Die drei Raumhäfen produzieren nun schwere Kreuzer und Walküren. Nehmen Sie die kleine Protoss-Basis bei (1) ein, und bauen Sie dort Rohstoffe ab.

Raynors **ZENTRALE** *sprengen*

TIP 38: Zehn Ihrer schweren Kreuzer, acht Walküren und ein Forschungsschiff fliegen zwischen der nordwestlichen Zerg- und der Protoss-Basis bis zum nördlichen Kartenrand. Von da aus geht's weiter nach Osten, wobei sich die Walküren um alle Pro-

toss-Scouts kümmern. Sobald Raynors Kommandozentrale (2) in Reichweite ist, feuern Sie alle Yamato-Kanonen Ihrer schweren Kreuzer darauf ab, um die Mission zu gewinnen.

Mission 7



Mission 7: Läuft der Timer erst mal, geht's um Sekunden.

HEILPAUSEN *einlegen*

TIP 39: Arbeiten Sie sich mit Ihren Marines vorsichtig voran, so daß die Sanitäter sich um die Verletzten kümmern können. Ziehen Sie sich bei starkem Widerstand hinter die nächste Ecke zurück, um die Verfolger mit einem Feuerhagel zu überraschen und auszuschalten.

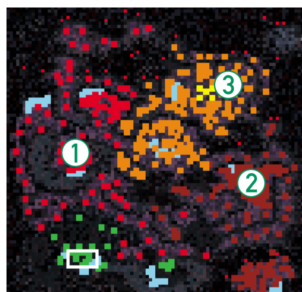
GOLIATHS *stehlen*

TIP 40: Um bei (1) den Code zum Goliathhangar zu erhalten, müssen Sie einen der Zivilisten eliminieren. Schon bekommen Sie Einlaß. Stehlen Sie schnell so viele Goliaths wie möglich.

Hinterhalt mit **KANONEN**

TIP 41: Sobald Duran bei (2) Stukov erledigt hat, startet ein Countdown. Stürmen Sie nicht planlos vorwärts, aber beeilen Sie sich unbedingt. Locken Sie angreifende Zerg bei (3) in das Abwehrfeuer der automatischen Kanonen, und lassen Sie Ihre Feuerfresser stets vorauslaufen. Sobald Sie das Leuchtfeuer erreichen, ist der Reaktor abgestellt, der Psi-Disrupter Ihrer und auch diese Mission gewonnen.

Mission 8



Mission 8: Beide Zerebraten sind mit Yamato-Kanonen zu zerstören.

Abwehr gen **NORDEN**

TIP 42: Errichten Sie im Norden Ihrer Basis mindestens je sechs Bunker und Raketentürme. Da die Zerg eine besonders fiese Ultralisken-Variante einsetzen, werden Sie trotzdem Verluste erleiden, die Sie unbedingt ersetzen müssen.

Kreuzer gegen den **ERSTEN** *Zerebraten*

TIP 43: Bauen Sie drei Raumhäfen, und fliegen Sie mit einem Landefrachter ein WBF über die Berge zur zweiten Basis, um dort Rohstoffe abzubauen. Sobald acht schwere Kreuzer bereitstehen, fliegen sie durch den Verteidigungsgürtel direkt nach Norden und ignorieren die Verteidiger. In der Mitte dieser Basis bei (1) ist der Zerebrat, den Sie mit Ihren Yamato-Kanonen zerstäuben. Sämtliche Zerg-Einheiten und Gebäude in dieser Basis werden nun schlagartig inaktiv und stellen keine Gefahr mehr dar.

Der Weg zum **ZWEITEN** *Zerebraten*

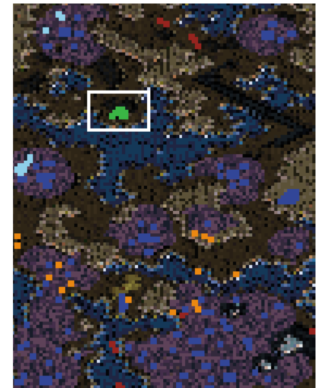
TIP 44: Für die zweite Zerg-Basis im Osten schicken Sie wieder acht Schlachtschiffe am südlichen Rand um die Stellung herum und dann nach Norden. Bei (2) lauert der zweite Zerebrat; Ihre Yamato-Kanonen geben auch ihm erbarmungslos den Rest.

OVERMIND *gefangennehmen*

TIP 45: Umgehen Sie die nördliche Basis mit schweren Kreuzern an der Ostseite. Der dritte und letzte Zerebrat befindet sich bei (3). Sobald Sie ihn beseitigt haben, erlischt auch der letzte Widerstand. Sie müssen nur noch vier Sanitäter in einen Transporter laden und zu den Leuchtfeuern bringen, schon gehört der feindliche Overmind endgültig Ihnen.

Die Zerg

Mission 1

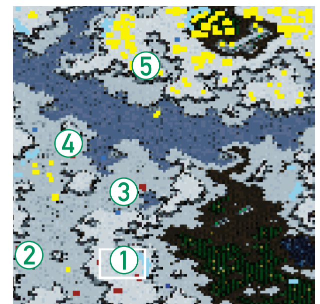


Mission 1: Die angegriffenen Brutstätten benötigen schnell Hilfe.

NYDUS-KANÄLE *benutzen*

TIP 46: Klappern Sie die angegriffenen Basen ab, und achten Sie darauf, daß Ihre Truppen und Verstärkungen dicht beieinander bleiben. Die Wächter sollten Sie mit je zwei bis drei Terrors beseitigen, die Ultralisken mit den Wurm-Brütlingen der Königinnen. Zur letzten Basis können Sie nicht auf dem Landweg, sondern nur mittels der Nydus-Kanäle gelangen. Beeilen Sie sich dabei!

Mission 2



Mission 2: Die freien Zerg sind den normalen Varianten weit überlegen.

FREIE ZERG *rekrutieren*

TIP 47: Sammeln Sie zunächst die freien Zerg ein, und errichten Sie bei (1) eine Basis. Die verteidigen Sie mit Hydralisken. Ihr WBF rekrutiert die Hunter-Killer bei (2) und (3) sowie den Torrasque vor dem zugefrorenen Fluß bei (4).

SANITÄTER *ausschalten*

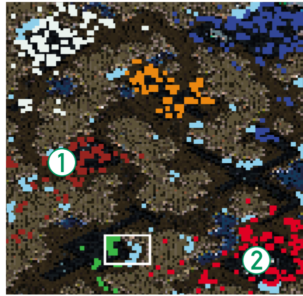
TIP 48: Greifen Sie die Terraner-Basis bei (5) mit 24 Hydralisken, sechs Hunter-Killern und dem Torrasque an. Die Truppen sollten dabei zuerst auf Sanitäter schießen und Belagerungspanzer schnell ausschalten. Erst dann knöpfen Sie sich den Rest vor.

Mission 3

ZENTRALEN *infizieren*

TIP 49: Bauen Sie von vornherein möglichst viel Vespin-Gas ab. Je neun Ihrer Mutalisken und Wächter greifen die terranischen Camps einzeln an. Infizieren Sie die Kommandozentralen, um in den Überresten eigene Basen zu errichten. Erobern Sie auf keinen Fall alle Stützpunkte der Terraner. Die

beiden bei (1) und (2) reichen vollkommen aus, um in der nächsten Mission einen guten Start zu haben.

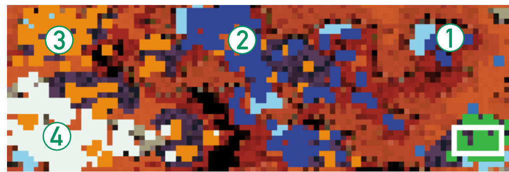


Mission 3: Es ist nicht nötig, alle menschlichen Basen zu erobern.

KRISTALLE abbauen

TIP 50: Sobald die beiden Terraner-Stellungen zerstört sind, können Sie sich dort einigeln und die 10.000 Kristalle in Ruhe abbauen. Einige Kampfeinheiten sollten die beiden Stützpunkte sichern.

Mission 4



Mission 4: Massenangriffe zahlen sich aus.

Vier BRUTSTÄTTEN bauen

TIP 51: Bauen Sie im Norden und im Westen Ihrer Basis je fünf Tiefenkolonien. Sie benötigen vier Brutstätten und 20 Drohnen zum Rohstoffabbau.

Massenweise HYDRALISKEN

TIP 52: Von jetzt an produzieren Sie konstant Hydralisken in Zwölfergruppen. Mit der ersten erobern Sie den Stützpunkt bei (1) und errichten dort eine Zweitbasis. Hier sind genug Ressourcen vorhanden.

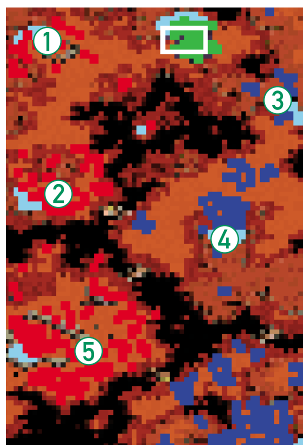
Jede Basis EINZELN überrennen

TIP 53: Arbeiten Sie sich mit 36 Hydralisken nach Westen vor, um die Stützpunkte einzeln anzugreifen. Dabei ist es wichtig, daß Sie ständig Hydralisken aus Ihrer Basis nachrücken lassen. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf den Nachschub; die Verteidiger der einzelnen Befestigungen können mit so einer Flut nicht fertig werden. Dabei sollten Sie zunächst die Stellung bei (2), dann die bei (3) und schließlich die letzte bei (4) zerstören.

Mission 5

Eroberung der VORPOSTEN

TIP 54: Überfallen Sie in den ersten Minuten nicht die wehrlosen Gegner, sondern konzentrieren Sie sich auf den Ausbau der eigenen Basis. Sie benötigen mindestens vier Brutkammern, in denen unentwegt Hydralisken produziert werden. 36 dieser Kämpfer erobern die kleinen Terraner-Vorposten bei (1) und (2), sowie die Protoss-Basen bei (3) und (4).



Mission 5: Terraner und Protoss verlangen verschiedene Taktiken.

Mit WÄCHTERN angreifen

TIP 55: Zwölf Ihrer Wächter und 24 Mutalisken greifen die große Basis bei (5) an, indem sie von Norden aus anrücken und sich langsam vorarbeiten. Vor allem die große Reichweite der Wächter gibt Ihnen hier einen Vorteil. Sobald General Duke attackiert, vernichten Ihre Mutalisken die schweren Kreuzer.

Die PROTOSS überrennen

TIP 56: Greifen Sie die Protoss-Basis mit einer gewaltigen Armee von 48 Hydralisken an, und kümmern Sie sich fortlaufend um Nachschub. Auf der gesamten Karte darf kein einziges Gebäude stehen bleiben, damit Sie auch diese Mission gewinnen.

Mission 6



Mission 6: Die Wissenschaftler lassen sich ideal von Ihren Mutalisken und Wächtern aus der Luft erledigen.

Die BASIS ausbauen

TIP 57: Greifen Sie nicht die einzelnen Zerg-Basen an, sondern konzentrieren Sie sich auf den Ausbau Ihrer Stellung. Die benötigt zunächst je drei Sporen- und drei Tiefenkolonien. Anschließend sollten Ihre gesamten Ressourcen in den Aufbau einer Flotte aus Mutalisken und Wächtern fließen. Produzieren Sie zwölf von jeder Sorte für Ihren folgenden Angriff.

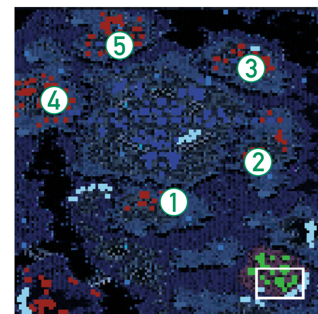
FORSCHER aus der LUFT erledigen

TIP 58: Fliegen Sie mit allen Mutalisken und Wächtern nach Westen. Ihre Wächter schalten die Flugabwehr aus sicherer Entfernung aus; die Mutalisken verteidigen die Wächter gegen Luftangriffe. Rücken Sie langsam in die Terraner-Basis bei (1) vor, um die Verteidigung mitsamt den Wissenschaftlern auszuschalten. Vorsicht vor den Vergiftern: Die müssen Sie unbedingt vernichten, bevor sie ein »Blutbad« unter Ihren Fliegern anrichten. Wenn der letzte Wissenschaftler erledigt ist, haben Sie gewonnen.

Mission 7

Basen mit HYDRALISKEN sichern

TIP 59: Produzieren Sie massenweise Drohnen, die zwei kleine Stützpunkte im Norden und Süden Ihrer Basis errichten. Sie brauchen außerdem vier Brutstätten, die ausschließlich Hy-



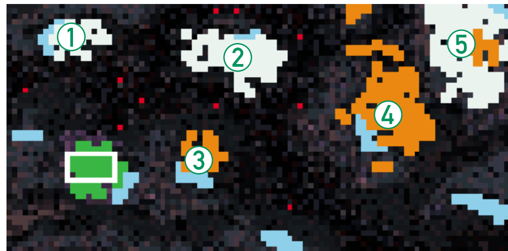
Mission 7: Die einzelnen Protoss-Camps sind schwach verteidigt.

dralisken produzieren, sobald Ihre Drohnen genügend Rohstoffe abbauen. Verteidigen Sie die drei Basen mit je zwölf Hydralisken und einem Overlord.

LEUCHTFEUER mit Massen erobern

TIP 60: 48 Ihrer Hydralisken und zwei Overlords greifen die Feindbasis (1) an. Sobald alle Protoss vernichtet sind, schicken Sie Duran zum ersten von fünf Leuchtfeuern. Erobern Sie mit derselben Taktik die Leuchtfeuer (2) bis (5). Produzieren Sie in Ihrer Basis ständig Hydralisken nach, mit denen Sie Ihre Verluste ausgleichen. Vergessen Sie bei Ihren Angriffen nie die Overlords, da die Protoss über viele Dunkle Templer verfügen. Wenn Duran das fünfte Leuchtfeuer erreicht, ist die Matriarchin gekidnappt und die Mission gewonnen.

Mission 8



Mission 8: Insel um Insel wird aus der Luft erobert.

Zwei SCHÖSSLINGE bauen

TIP 61: Errichten Sie eine Zweitbasis mit zwei Schößlingen im Westen, und erforschen Sie alle Upgrades für die Flieger. Die kleine Basis im Norden bei (1) läßt sich verlustfrei durch je zwölf Mutalisken und Wächter erobern. Bauen Sie dort Vespin-Gas ab.

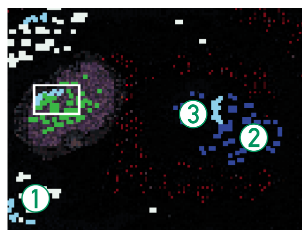
Basen aus der LUFT zerstören

TIP 62: Ihre Flieger und zwei Overlords erobern erst die Basis (2), dann sofort die südliche Siedlung (3). Für die beiden großen Basen im Osten, (4) und (5), brauchen Sie 24 Mutalisken, 18 Wächter, vier Devourer und zwei Overlords. Gehen Sie Stück für Stück vor, und setzen Sie die Mutalisken nur ein, wenn Ihre Wächter aus der Luft angegriffen werden. Achtung: Die Dunklen Templer sollte man nur mit Luftunterstützung zum Overmind bringen, denn einige Feind-Zerg sind noch unter der Erde versteckt und eröffnen das Feuer auf Ihre Flieger. Wenn das Overmind beseitigt ist, haben Sie gewonnen.

Mission 9

VESPIN-VORKOMMEN erobern

TIP 63: Sie benötigen 20 Drohnen zum Rohstoffabbau und vier Brutstätten, die ausschließlich Hydralisken produzieren. Sobald 36 bereitstehen, erobern Sie die Terraner-Basis im Südwesten (1). Dort bauen Sie Vespin-Gas ab. Diesen Rohstoff brauchen Sie, um eine gewaltige Armee zusammenzustellen.



Mission 9: Die Zeit ist knapp – der erste Angriff muß gelingen.

Auf HOHE TEMPLER achten

TIP 64: Wenn Sie noch circa zehn Minuten Zeit haben, sollten Sie zum Angriff auf die Protoss-Basis (2) bereit sein. Umgehen Sie dazu die Halbinsel im Süden, um von Osten her anzugreifen. Mit 60 Hydralisken, zwei Wächtern, zwei Overlords und einem Ultralisken sollten Sie gute Aussichten auf Erfolg haben. Erledigen Sie schnell die Hohen Templer, da ihr Psi-Sturm verheerende Wirkung hat.

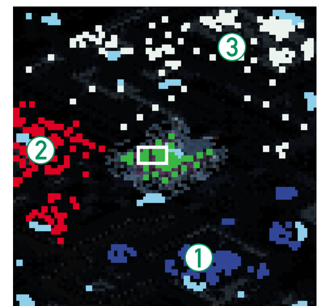
Angriff im WESTEN

TIP 65: Die letzten Bauten liegen im Westen der Basis bei (3) auf einem Felsplateau und können deshalb nur aus der Luft von den Wächtern angegriffen werden. Sobald das letzte Bauwerk gefallen ist, muß nur noch eine beliebige Einheit zum Tank.

Mission 10

ZWEITE Basis bauen

TIP 66: Bauen Sie schnell Ihre Basis auf. Sie sollte vier Brutkammern und je sechs Sporen- und Tiefenkolonien enthalten. Direkt im Süden Ihrer Anlage errichten Sie eine zweite.



Mission 10: Die Basen der Terraner und Protoss lassen sich nur unter großen Verlusten einnehmen.

Protoss in WELLEN angreifen

TIP 67: Greifen Sie zuerst den Protoss-Stützpunkt bei (1) mit 36 Hydralisken und drei Overlords an. Produzieren Sie ständig Hydralisken, die in Zwölfergruppen hinterherfliegen. Falls Sie weniger als 36 Hydralisken haben, greifen Sie nicht weiter an, sondern warten sicherheitshalber auf Nachschub. So können Sie die Protoss-Basis Stück für Stück auseinandernehmen und die wertvollen Rohstoffvorkommen erbeuten.

Auf ATOMSCHLÄGE achten

TIP 68: Sobald die Protoss nicht mehr im Spiel sind, machen die Terraner richtig Ernst. Verteilen Sie die Overlords an den Rändern Ihrer Basen, und stellen Sie Hydralisken bereit. Wenn ein Atomschlag gemeldet wird, müssen Sie den Geist schnell finden und ausschalten. Achten Sie auch auf anfliegende Forschungsschiffe, die mit ihrer Bestrahlung auf Ihre wehrlosen Overlords Jagd machen.

ARCTURUS' Basis aus der Luft angreifen

TIP 69: Greifen Sie Arcturus' Basis bei (2) mit 22 Wächtern, 22 Mutalisken, vier Devourern und fünf zusätzlichen Overlords an. Schalten Sie zuerst die Luftverteidigung aus. Sobald die Basis keine Kommandozentralen, Raumhäfen, Kasernen und Fabriken mehr hat, werden die restlichen Einheiten inaktiv und so zur leichten Beute.

Hartnäckiger GROSSANGRIFF

TIP 70: Die Terraner-Basis bei (3) läßt sich am besten durch einen gemischten Angriff mit 36 Hydralisken, 24 Wächtern und 24 Mutalisken zerstören. Bleiben Sie hartnäckig, wenn Ihre Einheiten vernichtet werden, und produzieren Sie schnell nach. Mit dem Fall der letzten Basis ist Brood War gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben's geschafft. Freuen Sie sich schon mal auf die nächste Addon-CD. MD

Meinung sagen

Mitmachen und gewinnen

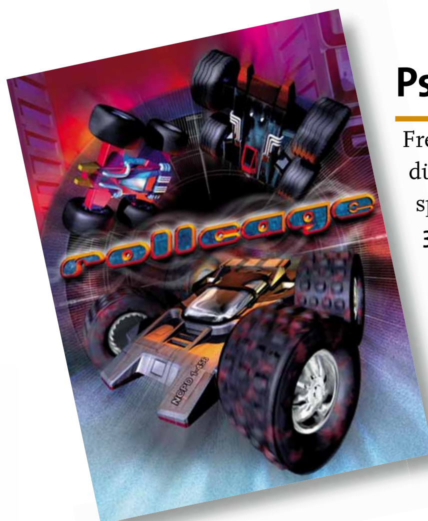
Wir möchten wissen, was Sie vom GameStar halten. Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Preise im Wert von über 11.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 27. Februar 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Infogrames

Spannende 3D-Gefechte verheißt die grafisch opulente Action-Strategie Wargasm aus dem Hause DID. Publisher Infogrames läßt **40 Exemplare** für die GameStar-Leser springen und legt noch **50** schicke **Wargasm-Poster** sowie **10 limitierte T-Shirts** obendrauf. Die Preise haben einen Gesamtwert von ungefähr **3.600 Mark**.



Psygnosis

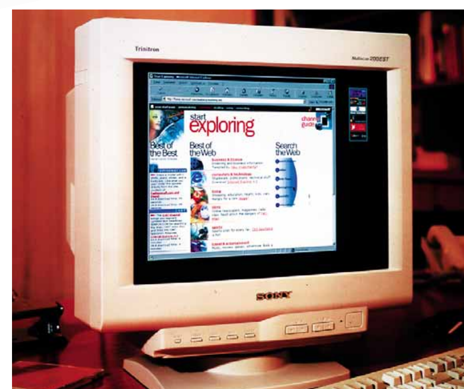
Freunde rasanter Actionrasereien dürfen sich freuen: Psygnosis spendiert für die GameStar-Leser **30 Exemplare** ihres brandneuen Rennspiels Rollcage Wir verlosen den Titel **30 mal.** Der Gesamtwert liegt bei ungefähr **2.400 Mark**.



Microsoft

Microsoft stellt neben Software auch qualitativ hochwertiges Zubehör her. Wir verlosen je **2 mal** die Wheel-Mouse, **2 mal** die Intelli-Mouse und **2 mal** die Intelli-Mouse Pro. Dazu dürfen sich **5** Leser über je ein Exemplar der Heimbüro-Software Works Suite 99 freuen. Gesamtwert: ca. **2.600 Mark**.





Sony

Der Multiscan 200 EST von Sony findet mit seiner verkürzten Bildröhre einen Platz auf jedem Schreibtisch. GameStar verlost in Zusammenarbeit mit Sony **3 Exemplare** des 17-Zoll-Monitors mit Trinitron-Streifenmaske. Der Gesamtwert der Geräte liegt bei etwa **2.500 Mark**.



Die besten Lautsprecherboxen für den PC

Klanggewitter

Hochwertige Lautsprecherboxen holen zum Schlag gegen die jahrelang im PC-Markt dominierenden Brüllwürfel aus. Bei vielen der 15 getesteten Modelle ab 150 Mark erwartet Sie wahrer Hörgenuß.

Gemächlicher als etwa die 3D-Grafik, aber doch stetig, entwickelte sich in den letzten Jahren die Soundqualität auf PCs. Das ist nicht nur dem Fortschritt bei den Soundkarten anzurechnen, sondern zu einem mindestens ebensogroßen Teil den Lautsprechern. Lange Zeit waren grausam klingende Mini-Boxen (sogenannte »Brüllwürfel«) die Regel, Produkte über der 100-Mark-Grenze zählten schon als Luxus. Wie sich die Verhältnisse gewandelt haben, zeigt unser aktuelles Testfeld: Obwohl wir die untere Preisgrenze bei 150 Mark setzten, trafen 15 Modelle in der Redaktion ein. Das Limit mag sehr hoch erscheinen, doch erst dort beginnen Klangdimensionen, die zumindest ansatzweise mit Hifi zu tun haben. Darunter herrscht akustische Tristesse: In der 50- bis 100-Mark-Klasse wird der Markt von fernöstlichem Billig-Ramsch dominiert, von dem wir nur abraten können. Ein Einheitsbrei aus matten Höhen, blassen Bässen und zu früh einsetzenden Verzerrungen quält hier das Ohr über Gebühr.

Schwerpunkt



Dreierbeziehung

Vor zwei, drei Jahren war selbst im oberen Preisbereich das klassische Lautsprecherpärchen Standard, die Kombination aus kleinen Satelliten für den Mittel- und Hochtonbereich sowie kräftigem Subwoofer für die tiefen Frequenzen dagegen eine Seltenheit. Dieser Trend hat sich umgekehrt: Bis auf Philips und Quadral setzen alle Hersteller auf den Dreierpack; beim ersteren sind kräftige Subwoofer immerhin nachrüstbar. Bei den Baßmachern müssen wir übrigens mit einem alten Gerücht aufräumen. Immer wieder wird behauptet, daß der Aufstellungsort von Baßboxen egal sei, da sehr tiefe Töne nicht zu orten sind. Das ist im Prinzip richtig, allerdings nur für Frequenzen unter 100 Hertz. Da die meisten Woofer im Testfeld jedoch deutlich über diesem Wert einsetzen, sind sie zumindest schwach ortbar. Idealerweise sollte ein Subwoofer also zwischen den Satelliten stehen, und zwar unter dem Tisch. Nur wenige Geräte erwiesen sich nämlich als so gut magnetisch abgeschirmt, daß das Monitorbild stabil blieb.



Die Größenunterschiede bei den Subwoofern sind beträchtlich: Links die Liliput-Box von Logitech, rechts das Wavemaster S2.

Surround auf Siegeszug

3D-Sound ist, spätestens seit dem Erscheinen der Soundblaster Live, nicht nur in aller Munde, sondern auch in immer mehr Ohren. Unser Test beweist das: Von 15 überprüften Exemplaren sind ein Drittel waschechte Multikanal-Systeme. Die US-Fraktion bedient sich dagegen gerne diverser Techniken, die dem Raumklang schon mit zwei Satelliten auf die Sprünge helfen sollen. Die Namensgebung ist dabei einfallsreich und reicht vom Spatializer (Labtec), der lediglich eine Stereoverbreiterung bietet, über 3DSP (Wavemaster S2) bis hin zum sogenannten Virtual Dolby Surround.

Geballte Technik

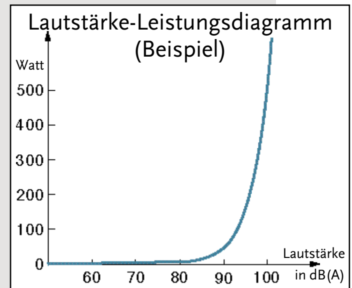
Bei sämtlichen Lautsprechern handelt es sich um sogenannte Aktivsysteme, die (zumeist in der Subwooferkiste) einen Verstärker integriert haben. Der ist schon bei den günstigsten Boxen im Test den Billigteilen auf Soundkarten in allen wichtigen Punkten wie Leistung, Klangqualität und Rauschfreiheit deutlich überlegen. Falls Sie also eine Soundkarte mit »Speaker« – und »Line-Out«-Ausgang besitzen, sollten Sie auf jeden Fall die unverstärkte »Line Out«-Buchse verwenden. Aktivsysteme eignen sich dank ihres Prinzips nicht nur für den Computer. Sie verhelfen auch Fernsehern, Videorecordern oder Walk- und Discmen zu besserem Sound.

Klang-Kraft

Bei der Bewertung der 15 Probanden spielte natürlich der Klang die größte Rolle; er fließt mit 60 Prozent Anteil in die Gesamtnote ein. Im ersten Durchgang mußte jeder Teilnehmer an einem hochklassigen Hifi-CD-Player seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Mit mehreren Test-CDs und erstklassig abgemischten Musik-Silberlingen spürten wir den tonalen Qualitäten der Boxen nach. Die spielten auch im zweiten Abschnitt zuerst die Hauptrolle, als die Kandidaten an den Rechnern aufspielen durften. An jeweils zwei Tonlieferanten, einer Creative Soundblaster Live sowie einer Diamond Monster Sound MX300, gingen wir den Klangkünsten der Lautsprecher mit einer Reihe aktueller Spielehits auf den Grund. Das schloß (nicht nur bei den Surround-Sets) auch Tests mit diversen 3D-Standards wie Microsofts DirectSound 3D, Creatives EAX, A3D von Aureal sowie Dolby Surround mit ein. Das zweite wichtige Kriterium ist der erreichbare Spitzenpegel. Denn selbst der beste Klang hilft wenig, wenn beim ersten geräuschvollen Abfeuern eines Raketenwerfers die Box nur noch hilflos vor sich hin röchelt. Die erreichte Maximallautstärke ohne hörbare Verzerrungen bildet 20 Prozent der Endnote. Unter Handhabung, die ebenfalls mit 20 Prozent gewichtet wird, verstehen wir Ausstattung, Verarbeitung sowie die Praxistauglichkeit (Bedienung, Kabellängen). Alle Noten wurden unabhängig vom Kaufpreis vergeben. So können Sie selbst entscheiden, ob Ihnen die Leistungen der Lautprecher das verlangte Geld wert sind. MG

Kleine Akustikkunde

Bunte Aufkleber auf den Packungen künden in riesigen Lettern von gewaltigen Wattzahlen, die Ihre Wände zum Wackeln bringen sollen. Diesen aufdringlichen Werbebotschaften sollten Sie gleich aus zweifachem Grund keine Beachtung schenken: Erstens haben Wattzahlen nur indirekt mit der Qualität eines Lautsprechers zu tun, und zweitens sind die Werte fast durchwegs als PMPO angegeben. Das steht für »Peak Musik Power Output« und bezeichnet die Leistung, die alle Verstärkerkanäle zusammen für einen kurzfristigen Impuls erzeugen können – ungeachtet des dabei entstehenden Geräusches. Deutlich aussagekräftiger sind da die sogenannten Sinus- oder RMS-Watt, die angeben, wieviel Leistung tatsächlich in unverzerrte Töne umgewandelt werden kann. Dazu ein einfaches Rechenexempel: Schon für drei Dezibel mehr Lautstärke ist die zweifache Verstärkerleistung nötig. Für zehn Dezibel mehr (doppelte Lautstärke) muß folglich die zehnfache Wattzahl bereitgestellt werden. Eigentlich kann bereits mit wenigen Watt eine große Lautstärke erzielt werden – vorausgesetzt, die Lautsprecher weisen einen hohen Wirkungsgrad auf, das heißt, sie wandeln viel elektrische Energie in Schalldruck um.





Quadral SAM-42/ SUB 100



Die Quadral-Kombi besteht aus zwei auch einzeln erhältlichen Komponenten: Dem Satelliten-Pärchen SAM-42 (ca. 150 Mark) und dem Baßreflex-Woofer SUB 100 (um die 500 Mark). Der Handel bietet beides als Bundle bereits für etwa 450 Mark an. Am Woofer finden Sie mit einer einstellbaren Übergangsfrequenz (von 70 bis 170 Hz, gilt auch für die Line-Out-Buchse), einem Pegelregler für die Satelliten und einem Phasenschalter genügend Möglichkeiten, den Klang Ihren Wünschen anzupassen. Wenn man die Bässe an den SAM-42 zwecks erhöhter Pegelfestigkeit zurückdreht, ergibt sich ein wunderbar harmonischer und dennoch satter, insgesamt sehr »erwachsen« wirkender Klang, der Quadrals Hifi-Herkunft ganz klar erkennen läßt. Dafür erhält das System unsere Empfehlung. MG

Klang (60%)	1,7
Max.-Pegel (20%)	2,2
Handhabung (20%)	1,8

SAM-42/SUB 100

Hersteller: Quadral
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (0511) 790 41 19
Homepage: http://www.quadral.com

Pro	Kontra
• sehr ausgewogener Klang • tiefreichender Baß • pegelfest • Bedienung	• relativ teuer

Fazit: Sehr guter Klang, ein druckvoller Baß und einfache Handhabung machen das Quadral-Set zum Testsieger.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Wavemaster System S2



Mit rund 700 Mark Einstandspreis dringt das schlicht S2 getaufte Wavemaster-Topsystem preislich in echte Hifi-Regionen vor. Dafür bekommen Sie einen Gigant-Woofer, zwei hochwertige Satelliten im Metallgehäuse sowie ein praktisches Bedienteil, das Sie problemlos in einen 5,25-Zoll-Schacht des PCs integrieren können. Dank seiner enormen Pegelfestigkeit ist das S2 erste Wahl für alle, die Soundeffekte am liebsten in Originallautstärke genießen. Musikfans dürften eher an den hervorragenden Satelliten Gefallen finden, die in diesem Feld knapp an der Spitze liegen. Da konnte lediglich der 20-cm-Woofer nicht mithalten, der zwar sehr knackig und präzise, aber zu leise spielte. Einen ausgleichenden Griff zum Baßregler quittierte er bei höheren Lautstärken mit deutlichem Scheppern. MG

Klang (60%)	1,9
Max.-Pegel (20%)	1,4
Handhabung (20%)	2,3

System S2

Hersteller: Wavemaster
Preis: ca. 700 Mark
Hotline: (0421) 176 90
Homepage: http://www.melchers.de

Pro	Kontra
• sehr gute Satelliten • extremer Maximalpegel möglich • Bedieneinheit • Verarbeitung	• altbackenes Design • sehr teuer

Fazit: Für Lautstärke-Fans das einzig wahre Lautsprechersystem – allerdings zu einem exorbitanten Preis.

GameStar Gesamtnote: 1,9



Logitech Soundman Extreme



Der Designpreis geht an Logitech – schlanke, ungemein elegante Satelliten und ein geradezu winziger Subwoofer im Pralinenschachtel-Format machen den akustischen auch zum optischen Genuß. Und tatsächlich wird dem Ohr einiges geboten: Zusammen mit der Quadral-Kombi gehört der Soundman Extreme zum Besten, was wir am Computer bislang gehört haben. Allerdings mußte den arg zurückhaltenden Höhen mit einem Dreh am Hochtonregler zu etwas mehr Glanz und Frische verholfen werden. Außerdem sind die gewaltigen Tiefbaßschläge eines Raketenwerfers nicht unbedingt das bevorzugte Terrain des Logitech-Systems; dann tut der Woofer mit lautem Scheppern seinen Unmut deutlich kund. Wer aber am PC viel Musik hört, kommt an diesen Boxen kaum vorbei. MG

Klang (60%)	1,7
Max.-Pegel (20%)	2,6
Handhabung (20%)	2,2

Soundman Extreme

Hersteller: Logitech
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (069) 92 03 21 65
Homepage: http://www.logitech.ch

Pro	Kontra
• exzellenter Klang • elegantes Design • kompakte Abmessungen	• nicht sehr pegelfest

Fazit: Der insgesamt beste Klang zu fairem Preis; nur beim Maximalpegel schwächelt das System leicht.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Labtec
APX-4620



Schicke, am Monitor montierbare Satelliten und ein stabiler Woofer im extravaganten Pilz-Design: Das Labtec-Set APX-4620 gehört in puncto Optik und Verarbeitung zu den hochwertigsten Modellen des Testfelds. Auch die Ausstattung ist von getrennten Baß- und Höhenreglern über eine Kopfhörerbuchse bis hin zum Mikrofoneingang komplett, alles befindet sich gut erreichbar an einer der Mittel-Hochton-Einheiten. Das APX-4620 spielt mit dem für amerikanische Lautsprecher typischen Sound: wuchtig-satt, beinahe schon etwas brummig der Baß, seidig klingend, mit zurückhaltenden und deshalb nie aufdringlich wirkenden Höhen die Satelliten. Für den Preis – trotz eines Fauxpas mit vertauschten Stereokanälen – also eine insgesamt imponierende Leistung von Labtec. MG

Klang (60%)	2,2
Max.-Pegel (20%)	2,7
Handhabung (20%)	1,7

APX-4620

Hersteller: Labtec
Preis: ca. 350 Mark
Hotline: (0811) 99 71 30
Homepage: http://www.labtec.com

Pro	Kontra
• durchweg guter Klang • einfache Bedienung • umfangreiche Ausstattung	• leicht brummiger Baß • vertauschte Stereokanäle

Fazit: Eines der besten klassischen Satelliten-Subwoofer-Systeme, das sich in keiner Disziplin eine Blöße gibt.

GameStar Gesamtnote: 2,2



Teac
Power Max 1000



Das Dolby-Pro-Logic-Set Power Max 1000, vom Hersteller Teac konsequent als Allround-Multimedia-Set vermarktet, ist dank seiner enormen Flexibilität vorzüglich für den Einsatz am PC geeignet. Gleich drei Line-in-Buchsenpärchen stellen sich für jeden erdenklichen Verwendungszweck, egal ob normaler Stereobetrieb oder diverse Surround-Modi, zur Verfügung. Dank einer üppigen Ausstattung (inklusive Fernbedienung!) ist die an einen ausgewachsenen Hifi-Turm erinnernde Verstärker-Subwoofereinheit mit Knöpfen reichlich belegt; lediglich Baß- und Höhenregler vermissen wir. Dafür versöhnte das Power Max 1000 mit einem in jeder Betriebsart sehr ansprechenden Klang mit ausreichend Baßdruck und genügend Leistungsreserven – unsere Surroundsystem-Empfehlung! MG

Klang (60%)	2,3
Max.-Pegel (20%)	2,5
Handhabung (20%)	1,8

Power Max 1000

Hersteller: Teac
Preis: ca. 430 Mark
Hotline: (0611) 71 58
Homepage: http://www.teac.de

Pro	Kontra
• sehr reichhaltig ausgestattet • ordentlicher Klang • hervorragende Surround-Eignung	• fehlende Klangregler

Fazit: Multimedia-Tausendsassa mit ordentlichem Klang und überragender Ausstattung.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Altec Lansing
ACS 48



Altec Lansing gehört zu den Pionieren hochwertiger PC-Beschallung und hat zur Verbreitung der Subwoofer-Satelliten-Systeme entscheidend beigetragen. Das ACS 48 zählt durch den Verzicht auf technische Spielereien zu den klassischen Vertretern dieser Kategorie. Die Amerikaner übertreiben es fast schon mit dem Purismus: Baß- und Höhenregler hätten es schon sein dürfen, lediglich den Subwoofer-Pegel können Sie – der winzige Regler sitzt leider an der Rückseite des Gehäuses – anpassen. Doch der Wunsch nach Klangmanipulationen kam löblicherweise erst gar nicht auf. Sehr lebendig, mit besonders bei wandnaher Aufstellung viel Drive im Baß und überaus pegelfest spielten sich die Lautsprecher durchs Repertoire. Lediglich bei sehr hohen Lautstärken wurde das Klangbild etwas schrill. MG

Klang (60%)	2,3
Max.-Pegel (20%)	2,2
Handhabung (20%)	2,7

ACS 48

Hersteller: Altec Lansing
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (0761) 451 40
Homepage: http://www.jacobi-white.de

Pro	Kontra
• sehr ausgewogener Klang • tiefreichender Baß • pegelfest	• magere Ausstattung • unpraktische Lautstärkeregelung

Fazit: Ein für Effektorgien und entspanntes Musikhören gleichermaßen geeignetes Lautsprechersystem.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Microsoft
Digitales Soundsystem 80



Der Subwoofer des DSS 80 gehört unter den Tisch – das scheinen zumindest die Designer des häßlichen Wooferklotzes zu denken. Das von Philips entwickelte System setzt Microsoft-typisch auf moderne Windows-Features: Die 98er Version samt USB sollte es schon sein, will man alle Optionen wie etwa Digitalsound oder 10-Band-Equalizer nutzen. Dessen Sinn blieb uns aber verborgen: Ohne ein geschultes Gehör spielt man an den Schiebereglern herum, ohne eine große Verbesserung feststellen zu können – es klingt einfach nur anders. Das ist aber auch gar nicht nötig, denn der Klang weiß schon in Neutralstellung des Equalizers zu gefallen: Ausgewogen, mit knackigem Baß und der richtigen Hochton-Portionierung war das sehr pegelfeste DSS 80 jeder Herausforderung gewachsen. MG

Klang (60%)	2,4
Max.-Pegel (20%)	1,9
Handhabung (20%)	3,2

Digitales Soundsystem 80

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55
Homepage: http://www.microsoft.de

Pro	Kontra
• satter Baß • sehr pegelfest • Verarbeitung • USB-Anschluß	• nur unter Win 98 alle Features nutzbar • zu teuer • unpraktische Bedienung

Fazit: Ein ordentliches, aber zu teures Set mit unnötigen digitalen Spielereien.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Quadral
SAM-46



Seit Jahren wird das klassische Boxenpärchen vom deutschen Traditionshersteller Quadral quasi unverändert gebaut. Zu den Vorzügen der strahlendweißen SAM-46 zählt ohne Zweifel die beste Verarbeitung des gesamten Testfelds. Daß der Verzicht auf einen externen Subwoofer (wenn auch der hauseigene SUB 100 optional Anschluß findet) von Vorteil sein kann, zeigte sich beim Klangcheck. Überaus homogen und ausgewogen, mit einem präzisen Tieftonbereich und schmeichelnden Höhen spielten sich die Lautsprecher durchs Musikmaterial. Allerdings krachen und scheppern die Chassis trotz des schlanken Basses schon bei mittleren Lautstärken fürchterlich. Das SAM-46 ist also ein Fall für Leisetreter; wer es eher ruhig mag, wird zu einem bezahlbaren Preis bestens bedient. MG

Klang (60%)	2,4
Max.-Pegel (20%)	4,1
Handhabung (20%)	2,3

SAM-46

Hersteller: Quadral
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (0511) 790 41 19
Homepage: http://www.quadral.com

Pro	Kontra
• sehr gute Verarbeitung • ausgewogener Klang • Bedienung	• wenig pegelfest • schlanker Baß

Fazit: Eine der musikalischsten Boxen zu angemessenem Preis für Freunde der leisen Gangart.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Guillemot
Maxi Subwoofer 720 5D



Vorsicht Falle: Die Verpackung erweckt den Eindruck, als würden Sie mit dem Maxi Subwoofer 720 5D ein Surround-System erwerben. Tun Sie auch, allerdings werden lediglich zwei Satelliten mitgeliefert, die beiden weiteren müssen Sie extra zukaufen. Der sehr stabil gebaute Baßmacher des Maxi-Systems ist sprichwörtlich eine Wucht: Das nach dem Bandpaß-Prinzip konstruierte Gehäuse entwickelt einen enormen Schub und klingt selbst bei gehobenen Lautstärken noch sehr fett. Allerdings war zwischen Baß und Mitten ein akustisches Loch auszumachen; die Satelliten rückten außerdem insgesamt etwas zu stark in den Hintergrund, obwohl sie per se recht annehmbar tönten. Damit empfiehlt sich das System vor allem für den Einsatz bei Spielen mit vielen tieffrequenten Baßeffekten. MG

Klang (60%)	2,7
Max.-Pegel (20%)	2,5
Handhabung (20%)	3,2

Subwoofer 720 5D

Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (0211) 338 00 33
Homepage: http://www.guillemot.com/germany

Pro	Kontra
• extrem wuchtiger Baß • pegelfest • reichhaltige Ausstattung	• nur zwei Satelliten mitgeliefert • ungünstig plazierte Bedienelemente • Satelliten zu leise

Fazit: Das ideale System für baßlastige Anwendungen; besonders für Actionspieler ein tolles Set.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Typhoon
Subwoofer 800



Ein bekanntes Gerät erblickten wir beim Öffnen der großen Schachtel: Die Baßkiste des Typhoon Subwoofer 800 entpuppte sich als Zwilling des Guillemot-Modells. Das schließt leider auch eine unzumutbare Handhabung mit ein, da sich alle Bedienelemente inklusive Laustärkeregler auf der Rückseite des Woofergehäuses befinden. Die von Typhoon verwendeten, extrem billig wirkenden Satelliten fallen gegenüber den Guillemot-Pendants dagegen ein wenig ab: Mit ihrem milchigen, minderwertigen Plastik sind sie nicht nur ein optischer Totalausfall, sie klingen auch eine Spur schlechter und sind außerdem einen Tick weniger pegelfest. Immerhin kann der Surround-Spaß hier sofort losgehen, wenn auch die Surround-Lautsprecher in der Qualität nochmals ein Stückchen hinterherhinken. MG

Klang (60%)	2,9
Max.-Pegel (20%)	2,6
Handhabung (20%)	3,0

Subwoofer 800

Hersteller: Typhoon
Preis: ca.300 Mark
Hotline: (0190) 88 34 59
Homepage: http://www.typhoon.co.uk

Pro	Kontra
• satter, tiefreichender Baß • pegelfest • reichhaltig ausgestattet	• unpraktische Bedienung • mäßige Satelliten

Fazit: Insgesamt ordentliche Qualität, allerdings fallen die Satelliten gegenüber dem Baß deutlich ab.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Yamaha
YST-MS 25



Yamaha – der Name gilt etwas in der Hifi-Branche. Da fällt das PC-Engagement überraschend schlicht aus: Ein kleiner Woofer und zwei winzige Satelliten mit wenig stabilen Kippständern machen das YST-MS 25 zu einem der unscheinbarsten Sets im Testfeld. Leider hält es sich auch bei der Ausstattung zurück. Der Klang wird vom schlanken, aber sehr präzisen Baß und der insgesamt eher hellen Abstimmung geprägt. Schon bei niedrigen Lautstärken klingt das Boxenset spritzig und lebendig, was aber bei höherem Pegel arg spitz und schließlich sogar recht aufdringlich wirkt. So sind bombastische Explosionen nicht gerade das geeignetste Einsatzgebiet des Yamaha. Es bevorzugt eher die leiseren Töne, wenngleich es zur Not durchaus sehr laut werden darf, ohne daß Sie um die Boxen fürchten müßten. MG

Klang (60%)	2,9
Max.-Pegel (20%)	2,7
Handhabung (20%)	3,0

YST-MS 25

Hersteller: Yamaha
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (04101) 30 33 13
Homepage: www.yamaha.de

Pro	Kontra
• relativ pegelfest • Abmessungen • bei niedriger Lautstärke angenehmer Klang	• schlanker, wenig tiefreichender Baß • nervig bei hohem Pegel

Fazit: Ein unauffälliges Boxenset ohne herausragende Stärken oder Schwächen zu günstigem Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Creative Labs
Four Point Surround



Der Inhalt des Four-Point- Surround-Pakets von Creative erinnert an ein Heimwerker-Set: Allerlei Halter, Stangen und Schrauben befinden sich in der Packung, um die vier winzigen Satellitenwürfelchen auf möglichst viele Arten im Raum unterzubringen. Technisch entspricht das Set dem PCWorks CSW100, dessen Preis demnächst auf unter 100 Mark gesenkt wird. Doch auch die Surround-Variante kann im Punkt Leistung fürs Geld überzeugen. Weder beim Klang noch in der Disziplin Maximallautstärke gibt es (preisklassenbezogen) viel zu mäkeln. Lediglich an der Ausstattung hat Creative gespart; außer einem Baßpegelregler sind Einstellmöglichkeiten Fehlanzeige. Damit ergibt sich im Verbund mit der Soundblaster Live Value der ideale, weil günstige Einstieg in die Surround-Welt am PC. MG

Klang (60%)	3,1
Max.-Pegel (20%)	3,1
Handhabung (20%)	3,5

Four Point Surround

Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (089) 957 90 81
Homepage: http://www.creaf.com

Pro	Kontra
• günstiges Preis-Leistungs-Verhältnis	• mäßige Pegelfestigkeit • wenig Regelmöglichkeiten

Fazit: Trotz mäßigem Klang und magerer Ausstattung ein preislich attraktives Surround-System.

GameStar Gesamtnote: 3,2

Philips
Digitales Soundsystem 350



Bei der Entwicklung des Microsoft DSS 80 hat Philips ordentliche Arbeit abgeliefert. Die klassische Zweiwege-Kombi DSS 350 gehört dagegen zu den Enttäuschungen des Testfelds. Das fängt schon damit an, daß sie auf einem USB-Anschluß besteht, damit alle Features genutzt werden können; selbst die Lautstärketaster sind ansonsten wirkungslos. Dafür kommen die Boxen per USB zur Not auch ohne Soundkarte aus; für Windows-98-Nutzer, die noch keine haben und auf DOS-Spiele verzichten können, eine interessante Sache. Im Hörtest mußte das DSS 350 aber deutlich Federn lassen: Der zwar spritzige, aber mit wenig Baß gesegnete Klangcharakter des Philips-Modells wurde schnell nervig. Immerhin können Sie zusätzlich einen Subwoofer, etwa den Philips MMS 250, an die Satelliten anschließen. MG

Klang (60%)	3,1
Max.-Pegel (20%)	3,1
Handhabung (20%)	3,8

DSS 350

Hersteller: Philips
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (0130) 82 39 83
Homepage: http://www.pc.be.philips.com

Pro	Kontra
• USB-Anschluß • Kopfhörerbuchse	• wenig Baß • bei höheren Lautstärken nervig • ohne USB nur eingeschränkt nutzbar

Fazit: Eines der schwächeren Systeme im Test, das weder in puncto Klang noch bei der Handhabung überzeugt.

GameStar Gesamtnote: 3,4

Interact
SV 860 SL



Mit knapp 150 Mark markiert das System von Interact die untere Preisgrenze in unserem Vergleich. Dennoch bekommt der Käufer für das Geld bereits ein ordentlich verarbeitetes Satelliten-Subwoofersystem. Baß- und Gesamtlautstärke-Regler sind unpraktischerweise auf dem Woofergehäuse untergebracht. In der Hörsitzung stellte sich dann die Frage, ob ein klassisches Boxenpaar in dieser Preisklasse nicht besser gewesen wäre: Der kleine Baß mühte sich vergebens um einen satten Tieftonteppich für die quäkenden Satelliten, lediglich bei niedrigen Lautstärken klang das Set einigermaßen homogen. Sicher, für die Spieleuntermalung bei Zimmerlautstärke ist das SV 860 SL ausreichend. Es beweist aber auch, daß die Investition in ein hochwertiges Boxen-Set nicht verschwendet ist. MG

Klang (60%)	3,9
Max.-Pegel (20%)	3,0
Handhabung (20%)	3,8

SV 860 SL

Hersteller: Interact
Preis: ca. 150 Mark
Hotline: (04287) 12 51 13
Homepage: http://www.interact-europe.de

Pro	Kontra
• preisgünstig • ausreichend pegelfest	• schwacher, etwas trötiger Klang • magere Ausstattung • unpraktische Bedienung

Fazit: Für die akustische Grundversorgung ausreichend; echten Hifi-Klang bietet es allerdings nicht.

GameStar Gesamtnote: 3,7

Wavemaster
Cinemania 800



Für gerade mal gut 220 Mark erwartet Sie bei Wavemaster ein echtes Dolby-Pro-Logic-System mit großem Subwoofer und insgesamt fünf Satelliten inklusive Centerspeaker. Neben dem typischen Taiwan-Touch verströmt das Cinemania 800 leider auch einen unangenehmen, beißenden Geruch. Im Praxistest erwies sich das scheinbare Schnäppchen dann als Mogelpackung: Da die Verstärkerabteilung nur über einen Signaleingang verfügt, bleibt das Wavemaster bei modernen 3D-Soundstandards wie EAX außen vor. Den endgültigen K. o. versetzte dem System der abschließende Klangtest. Die Billig-Chassis klangen topfig, sehr mittenbetont und mit wenig Stereoperspektive. Trotz des großen Woofers entwickelte sich nur wenig Baßdruck, und bei höheren Pegeln streckten die Boxen schnell die Waffen. MG

Klang (60%)	4,4
Max.-Pegel (20%)	3,5
Handhabung (20%)	3,2

Cinemania 800

Hersteller: Wavemaster
Preis: ca. 220 Mark
Hotline: (0421) 176 90
Homepage: http://www.melchers.de

Pro	Kontra
• Ausstattung • einfache Bedienung	• mieser Klang • wenig pegelfest • nur ein Stereoeingang

Fazit: Schlechter Klang und trotz sechs Lautsprechern wenig flexible Einsatzmöglichkeiten: Finger weg!

GameStar Gesamtnote: 4,0

Surround-Konzepte im Vergleich

Von allen Seiten

Vier Surround-Standards kämpfen um die Gunst der Software-Hersteller. Wir vergleichen sie und nennen die wichtigsten Spiele mit 3D-Sound.

Für PCs existieren momentan vier gebräuchliche Surround-Sound-Varianten, die sich in ihrer Ausrichtung teilweise erheblich voneinander unterscheiden. So sind die Dolby-Varianten Surround, Virtual Surround, Pro Logic und Digital lediglich für precodierte Software gedacht, eine Echtzeit-Positionsberechnung von Soundeffekten ist damit nicht möglich. Dolby-Surround-codierte Spiele wie etwa die Wing Commander-Serie ab Folge 3 weisen lediglich in Intros oder in Film- und Zwischensequenzen 3D-Klang auf.

Live-Sound

Speziell für interaktive Sequenzen sind dagegen die drei anderen Technologien vorgesehen. Obwohl es der jüngste Standard ist, hat sich das sogenannte EAX (Environmental Audio Extensions) der Soundblaster-Live-Karten von Creative Labs schon einen guten Namen gemacht. Es setzt konsequent auf echtes Mehrkanal-Surround in Verbindung mit diversen Klangprozessor-basierten Beeinflussungen. Noch ist der Software-Support überschaubar; dank der anscheinend relativ einfachen Anpassung wird die Unterstützung des EAX-Standards aber wohl schon 1999 eher zur Regel werden.

A3D schlägt zurück

Der große Konkurrent von EAX ist das von Aureal entwickelte A3D, das ebenfalls auf eine recht breite Unterstützung seitens der Spieleindustrie bauen kann. Aureals Stärke liegt vor allem darin, Echtzeit-Surround-Effekte mit nur zwei Lautsprechern zu simulieren. Das funktioniert ganz ordentlich, auch wenn es an die Vier-Boxen-Variante nicht herankommt. Vor kurzem erlangte das bislang nur von Half-Life unterstützte A3D in der Version 2.0 die Serienreife. Damit lassen sich 3D-Effekte nicht mehr nur in der Breite und Tiefe, sondern auch in der Höhe des Raumes plazieren. A3D in der Version 2.0 ist somit momentan technisch führend; das Rennen mit EAX um den besten Software-Support dürfte in Zukunft recht spannend werden.

Keine große Rolle spielt dagegen die DirectX-Komponente DirectSound 3D. Die meisten Hersteller setzen in puncto Sound lieber auf die direkte Anpassung an A3D oder EAX. Letzteres soll laut Microsoft in der kommenden DirectSound-Version mit ins dann aktuelle DirectX-Paket integriert werden. MG

Die wichtigsten erhältlichen Spiele mit 3D-Sound

Spiel	EAX	Aureal 3D	Dolby Surround
Baldur's Gate			X
Battlezone		X	
Big Race USA			X
Brood War			X
Comanche 3			X
Dark Project	X	X	
F1 Racing Simulation 2			X
Falcon 4.0			X
Fallout 2			X
Frankreich '98			X
Fifa 99	X		X
Half-Life	X	X	
Heretic 2		X	
Incoming		X	
Jedi Knight		X	X
Longbow 2			X
Klingon Honor Guard	X	X	X
Motocross Madness			X
Moto Racer 2	X		

Spiel	EAX	Aureal 3D	Dolby Surround
Motorhead	X	X	
Myth 2	X	X	
NBA Live 99			X
NHL 99			X
Need for Speed 3	X		X
Populous 3	X		
Powerslide	X	X	
Shogo		X	
Sim City 3000	X		X
Speed Busters			X
Starfleet Academy		X	X
Tiger Woods 99			X
Tomb Raider 3		X	
Trespasser	X	X	
Ultima Online			X
Unreal		X	X
Uprising 2	X	X	
Wargasm	X	X	
Wing Commander 5			X



Gamepad

Saitek X6-33M

Kleines, griffiges Gamepad mit wahlweise analoger oder digitaler Steuerung.

Gamepads gibt es wie Sand am Meer. Da freut es einen besonders, wenn man eines in die Hände bekommt, das schnelle Installation, gutes Handling und eine leichte Bedienung in sich vereint. Das **Saitek X6-33M** ist so ein Exemplar. Es verfügt über digitale wie auch analoge Steuerung und hat außerdem einen Schubregler für Fahr- und Flugsimulationen. Die ersten vier Feuerknöpfe lassen sich einzeln mit zweistufigem Dauerfeuer belegen oder deaktivieren, bei den restlichen vier geschieht das paarweise. Bei eingeschaltetem Throttle sind die Knöpfe 7 und 8 außer Betrieb. Das Pad liegt sehr gut und ermüdungsfrei in der Hand.

Die richtige Mischung

Bis auf zwei Knöpfe und den Wählschalter für die Dauerfeuer-Geschwindigkeit liegen alle Bedienelemente auf der Oberseite. So sind sie ohne Daumenstrecken oder Griffwechsel bequem zu erreichen. Gut gefallen haben uns auch die leicht angerauhte Oberfläche und die klar definierten Druckpunkte der Tasten. Insgesamt bietet das Saitek X6-33M genau die richtige Menge an Funktionen an den richtigen Plätzen. WR

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	2,0

X6-33M

Typ:	Analog/Digital-Gamepad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10
Homepage:	http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• gutes Handling • einfache Bedienung	• zu kleiner Analogknüppel

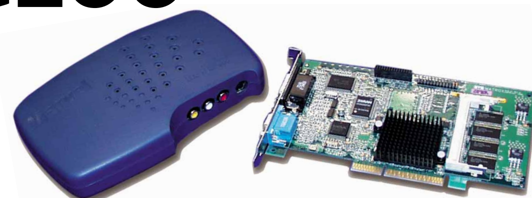
Fazit: Gutes, preiswertes Gamepad, das auch für den Gelegenheitsspieler überschaubar ist.

GameStar Gesamtnote: **2,3**

3D-Karte/Videodigitizer

Matrox Marvel G200

Das neue Wundermittel gegen Videofieber in Verbindung mit akutem Slotmangel.



Das **Marvel-G200**-Paket beherbergt eine Grafikkarte mit Video-Digitalisierchip sowie eine separate Anschlußbox. Die wird über ein gut meterlanges Kabel mit der Karte verbunden und erlaubt so ein An- und Umstöpseln aller Audio- und Videokabel ohne Schreibtisch-Tauchgänge.

Auf der Steckkarte rackert die bewährte MGA-G200-CPU mit 250-MHz-RAMDAC. Der 8-MByte-SDRAM-Speicher ist auf 16 MByte erweiterbar. Ein Zoran-Videochip konvertiert und komprimiert die am S-Video- oder Composite-Eingang der »Bluebox« eingespeisten PAL-/NTSC-Signale. 176 mal 144 bis 704 mal 576 Pixel mit 12 oder 25 Bildern pro Sekunde sind einstellbar. Variable Kompressionsraten resultieren in entsprechenden Bildqualitäten und Datenmengen: Bei Minimalstauchung rauschen 176 MByte Videodaten pro Minute in VHS-Qualität auf die Platte.

Auch die Anzeige des Monitorbilds auf dem Fernseher beherrscht die Karte in Topqualität. Angekündigt sind ein TV-Tuner-Upgrade sowie ein Hardware-DVD-Decoder. Die Software-Beigaben reichen vom Grafikprogramm über einen DVD-Software-Player bis hin zum Einsteiger-Videoeditor Avid Cinema. TSC

Ausstattung (40%)	2,0
Praxistest (60%)	1,5

Marvel G200

Typ:	Grafik/Video-Kombikarte
Hersteller:	Matrox
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 44
Homepage:	http://www.matrox.de

Pro	Kontra
• Gute Grafik- und Videoqualität • Externe Anschlußbox	• Simpler Videoeditor

Fazit: Preisgünstiges Komplettpaket für Spieler und ambitionierte Videoamateure.

GameStar Gesamtnote: **1,7**

17-Zoll-Monitor

Iiyama S702



Die Firma Iiyama verwendet für ihren neuen 17-Zöller eine Bildröhre von NEC mit 0,28-Millimeter-Lochmaske. Die sichtbare Bilddiagonale beträgt exakt 40 Zentimeter. Bei 1024 mal 768 Bildpunkten erreicht der Monitor eine maximale Bildwiederholrate von 120 Hz, ein sehr guter Wert. Die Bildhelligkeit war über den ganzen Bereich des Bildschirms gleichmäßig, Geometriefehler konnten wir nicht entdecken. Das umfangreiche Onscreen-Menü bietet viele Einstellmöglichkeiten, um den Monitor optimal an die Grafikkarte anzupassen.

Positiv fiel uns der geringe Stromverbrauch auf, mit 74 Watt liegt der Iiyama auf einem sehr günstigen Niveau. Ausgesprochen großzügig ist auch die Garantieregelung ausgefallen: 36 Monate inklusive kostenlosem Vor-Ort-Service, auch die Hotline ist kostenfrei erreichbar. WR

Bildqualität (60%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,5

S702GT

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Iiyama
Preis: ca. 770 Mark
Hotline: (0800) 100 34 35
Homepage: http://www.iiyama.com

Pro	Kontra
• Gute Bildqualität • Attraktiver Preis	• Kleiner Fuß

Fazit: Der Iiyama S702GT überzeugt durch günstigen Preis, gute Bildqualität und geringen Stromverbrauch.

GameStar Gesamtnote: 2,6

CDRW-Brenner

Sony CRX100E



Sonys neuer Brenner reiht sich in die Riege der modernen Geräte mit 24facher Lesegeschwindigkeit ein. Technische Besonderheit dieses Modells ist die Option, Audio-CDs mit Text auszustatten. Unterstützt wird diese Funktion durch die beigelegte Brennsoftware **WinOnCD 3.6.** Damit lassen sich der CD-Titel und die Einzeltitel der Audiotracks mit auf die Scheibe brennen. Sony-Player können diese Informationen auslesen und zeigen sie im Display an, andere Hersteller werden bald folgen.

Anschluß und Installation verliefen ohne Probleme. Das Atapi-Gerät brennt CDRs mit vier- und CDRWs mit zweifacher Geschwindigkeit. Ein Audio-Silberling wurde in sehr schnellen 17:59 Minuten gebrannt, die CDRW benötigte 39:03 Minuten. Die Garantiezeit für das Gerät beträgt 12 Monate. WR

Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	1,5
Handhabung (10%)	2,5

CRX100E

Typ: CDRW-Brenner
Hersteller: Sony
Preis: ca. 700 Mark
Hotline: (02389) 95 10 47
Homepage: http://www.sony-cp.com

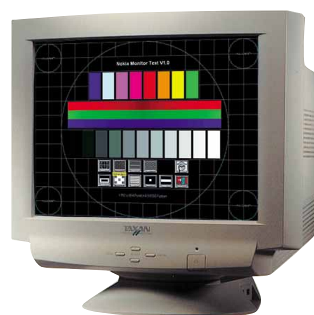
Pro	Kontra
• Umfangreiche Software • Hohe Lesegeschwindigkeit	• Hoher Preis • Kein Skip-Schalter am Gerät

Fazit: Sony schlägt eine Brücke zu seinen Hifi-Produkten. Ein Gerät fast ohne Fehl und Tadel.

GameStar Gesamtnote: 1,9

17-Zoll-Monitor

Taxan 745



Taxan stattet seinen **Ergovision 745** mit einer Bildröhre von Hitachi aus. Deren sichtbare Bilddiagonale beträgt 40,8 Zentimeter, der Abstand der Lochmaske 0,26 Millimeter. In den Ecken zeigte der Schirm leichte Geometriefehler. Die maximale Bildwiederholrate bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln beträgt gute 117 Hertz. Die Helligkeitsverteilung war sehr gleichmäßig.

Über den USB-Port können Sie mit der mitgelieferten Software Änderungen an den Monitor-Einstellungen vornehmen. Ein umfangreiches Onscreen-Menü ist aber trotzdem noch vorhanden. Beim Stromverbrauch ließ sich der Taxan-Monitor leider nicht lumpen: 94 Watt ist ein hoher, nicht mehr zeitgemäßer Wert. Sie bekommen 36 Monate Garantie, inklusive kostenlosem Vor-Ort-Austausch-Service für 12 Monate. WR

Bildqualität (60%)	3,5
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Ergovision 745

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Taxan
Preis: ca. 830 Mark
Hotline: (0201) 799 04 00
Homepage: http://www.taxan.de

Pro	Kontra
• Gute Bildqualität • USB-Anschlüsse	• Hoher Stromverbrauch • Leichte Konvergenzfehler

Fazit: Ein typischer Vertreter der 800-Mark-Preisklasse, ohne große Stärken und Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

GRAFIKKARTEN

Ich besitze einen PC mit einem Grafiksystem auf dem Mainboard. Da ich mir eine neue Grafikkarte zulegen möchte, würde ich gerne wissen, ob der PC die neue Grafikkarte akzeptiert oder weiterhin das eingebaute System benutzt. *Lars Wagner*

GameStar: Leider haben Sie nicht geschrieben, was für ein Mainboard in Ihren Rechner eingebaut ist. Meistens läßt sich der integrierte Grafikchip aber entweder durch einen Jumper oder mittels automatischer Erkennung der Grafikkarte durch das Mainboard deaktivieren. Schauen Sie am besten in der Dokumentation Ihrer Hauptplatine nach: Wenn sich der Chip abschalten läßt, finden Sie dort die entsprechenden Anweisungen. Falls Sie bei der Anschaffung Ihres Mainboards keine Dokumentation bekommen haben, fragen Sie Ihren Fachhändler, ob er diesen Eingriff für Sie erledigen kann, wenn er die neue Grafikkarte einbaut.

GRAFIKKARTEN

Kann man eine Karte mit Banshee-Chipsatz und ein Voodoo-2-Board, wie zum Beispiel die Monster 3D-II, im SLI-Modus betreiben? *Sebastian Fuchs*

GameStar: Der SLI-Modus ist nur mit zwei exakt gleichen (!) Voodoo-2-Karten möglich. Er wurde auch speziell für diesen Kartentyp entwickelt. Dabei müssen beide Boards die gleiche Speichergröße haben und sollten möglichst auch vom selben Hersteller stammen. Ein SLI-Betrieb mit einer Banshee ist nicht möglich, der Einsatz beider Karten im selben PC aber kein Problem.

3D-KARTEN

Ich besitze einen Pentium 200 MMX mit 64 MByte RAM und einer älteren Grafikkarte. Jetzt möchte ich mir eine Diamond Viper 550 oder eine Voodoo-2-Karte kaufen. Welche würde denn bei meinem Rechner die bessere Leistung bringen? *Tamiko Winter*

GameStar: Für Sie ist der Einsatz einer Voodoo-2-Karte die bessere Lösung. TNT-Chips skalieren viel stärker als die Pendants von 3Dfx, das heißt, die Leistung einer Viper 550 ist stark abhängig von der eingesetzten CPU. Erst ab einem Pentium II mit 300 MHz kommt die Leistungsfähigkeit einer TNT-Karte richtig zur Entfaltung. Bei einem 200 MMX ist der Performance-Anstieg gegenüber Ihrer alten Karte mit einer Voodoo 2 deutlicher zu erkennen.

3D-KARTEN

Ist es ein Problem, Voodoo-2-Karten mit TV-Ausgang, wie die Miro Hiscore 2, an den Fernseher anzuschließen? Sind dazu noch zusätzliche Kabel notwendig? Laufen die Spiele am Fernseher genauso flüssig wie am Monitor? *Matthias Keller*

GameStar: Die Verbindung ist ohne großen Aufwand durchzuführen. Sie benötigen dazu nur ein handelsübliches Videokabel mit einem Cinch-Stecker auf der Computerseite und einem entsprechenden Anschluß für den AV-Eingang Ihres Fernsehers am anderen Ende. Bei den meisten modernen Fernsehgeräten finden Sie auch einen Eingang an der Frontseite des Geräts. Der entspricht in der Steckernorm oft dem Ausgang der Grafikkarte. Wenn ein S-VHS-Eingang (manchmal auch Y/C genannt) an Ihrem Fernseher vorhanden ist, sollten Sie vorzugsweise diesen benutzen, die Bildqualität ist dann besser als bei den normalen Videoeingängen im Composite-Format. Auch dieses Kabel bekommen Sie im Video- und Fernsehfachhandel. Die Wiedergabe auf dem Fernsehbildschirm ist genauso flüssig wie auf dem Computermonitor.

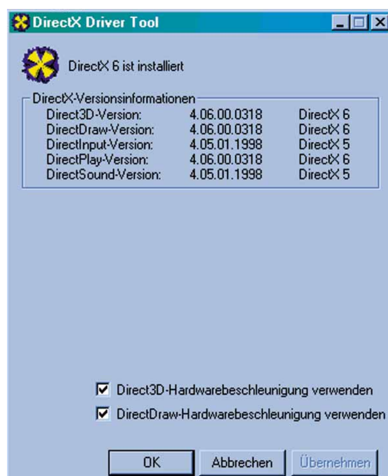


Ganz links befindet sich der Composite-Ausgang an der Miro HiScore 3D, rechts daneben der für S-VHS.

DIRECTX

In dem DirectX-Ordner auf meiner Festplatte befinden sich drei kleine Programme mit den Namen Dxdiag, Dxinfo und Dxtool. Was hat es eigentlich mit diesen Tools auf sich? *Klaus Weingartner*

GameStar: Alle drei Tools haben die Aufgabe, möglichst detaillierte Informationen über die DirectX-Installation zur Verfügung zu stellen. Nur der Umfang der angezeigten Daten ist unterschiedlich. Zur schnellen Information ist Dxtool.exe am besten geeignet, hier werden Sie über die Versionsnummer von DirectX und die installierten Komponenten informiert. Wenn Sie bei Direct-Input und Direct-Sound nur Version 5.0 angezeigt bekommen, ist das übrigens kein Grund zur Besorgnis. Die nächste Version von DirectX wird auch das beheben. Mit Dxinfo.exe bekommen Sie sehr ausführliche Informationen über die verwendeten Treiber, nur verändern läßt sich hierbei nichts.



So meldet sich ein korrekt installiertes DirectX 6 mit »dxtool.exe«.

Dxdiag.exe ist das wohl gebräuchlichste Tool in der Sammlung. Außer der Anzeige sämtlicher Treiber und deren Zertifizierung lassen sich damit Grafik- und Soundkarte auf ihre Direct3D- und DirectDraw- beziehungsweise DirectSound-Tauglichkeit überprüfen. Sollten Sie sogenannte »uncertified drivers« verwenden, können Sie sich hier Gewißheit verschaffen, ob trotzdem alles in bester Ordnung ist.

WINDOWS 98

Ich habe gerade eben StarCraft auf meinem PC installiert. Unter Windows 95 hat es bestens funktioniert. Nun habe ich Windows 98, und jetzt läuft es nicht mehr. Ich bekomme nur Fehlermeldungen wie »Kann auf Datei nicht zugreifen« oder »CD ist nicht eingelegt«, obwohl sie eingelegt ist. Was kann ich tun? *Martin Hegner*

GameStar: StarCraft hatte einige Probleme mit dem CD-ROM-Treiber von Windows 98. Ab der Patch-Version 1.03 sind die beschriebenen Symptome aber behoben. Die neueste Version 1.04 finden Sie auf unserer Bonus-CD 3/99.

TREIBER

Ich habe mir vor kurzem eine neue Grafikkarte mit Riva-TNT-Chip gekauft. Die Treiber der ausgebauten Matrox Mystique sind aber immer noch vorhanden, auch die Einträge in der Registry. Wie kann man diese Reste sicher entfernen, ohne an der Registry herumzupfuschen? Das ist mir ehrlich gesagt zu kompliziert und zu gefährlich. Eine Neuinstallation kommt auch nicht in Frage. *Werner Neubert*

GameStar: Wenn Sie Ihren Rechner im abgesicherten Modus starten, gibt es eine sehr einfache und leicht durchzuführende Methode, um alte Treiber aus dem System zu entfernen. Dazu halten Sie während des Bootvorgangs die Taste »F8« gedrückt. Es erscheint ein Auswahlmenü mit den Startoptionen. Wählen Sie dort den Punkt »Abgesichert«, der Startvorgang dauert etwas länger als bei einem normalen Start. Anschließend öffnen Sie die Systemsteuerung über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« und wählen das Symbol »System«. Im Gerätemanager klicken Sie auf das Pluszeichen vor dem Eintrag »Grafikkarten«. Jetzt können Sie nicht nur die aktuell aktive Karte sehen, sondern auch alle anderen Karten, die jemals bei dieser Installation eingesetzt waren. Markieren Sie die unerwünschte Grafikkarte, und drücken Sie auf »Entfernen«. Damit werden sämtliche Treiberreste zuverlässig deaktiviert.

BIOS

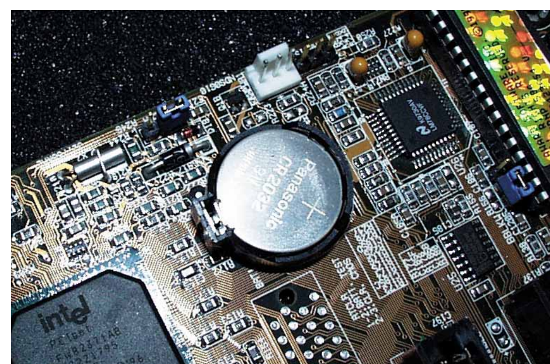
Seit kurzem habe ich folgendes Problem: Beim Hochfahren meines Rechners erscheint die Fehlermeldung »CMOS checksum error – Defaults loaded – CMOS battery failed«. Wenn ich dann F1 drücke, bootet der Rechner ganz normal, jedoch ist dann die Systemzeit im Bios und in Windows auf Null gestellt. Gibt es eine Möglichkeit, diesen Fehler zu beheben? *Christoph Kramer*

GameStar: Diese Meldung bedeutet ganz schlicht, daß die Pufferbatterie auf Ihrem Mainboard leer ist. Diese Batterie sorgt dafür, daß die Bios-Einstellungen und die Uhrzeit auch bei ausgeschaltetem Rechner erhalten bleiben beziehungsweise weiterlaufen. Sie finden die Batterie auf dem Mainboard in eine Halterung eingesetzt, sie hat etwa die Größe eines Markstücks und glänzt silbern. Nehmen Sie sie bei ausgeschaltetem Rechner vorsichtig heraus, und besorgen Sie im Fachhandel eine neue. Achten Sie beim Einsetzen der neuen Batterie auf die Polung. Die beschriftete Plus-Seite muß nach oben zeigen. Beim nächsten Start erscheint die Meldung nicht mehr, Sie müssen nur die Bios-Einstellungen und die Uhr wieder berichtigen. Schon hat Ihr Rechner sein »Gedächtnis« wieder.

NETZWERK

Ich hätte noch eine Frage zu eurem Netzwerk-Special. Lohnt sich für Spiele ein 100-MBit-Netz? Unterstützen Spiele diese hohe Geschwindigkeit überhaupt, oder bringt so ein Netz nur etwas beim Datentransfer? *Sven Schelle*

GameStar: 100-MBit-Netzwerke wurden in erster Linie zum Datenaustausch in großen, stark belasteten Firmennetzen entwickelt. Bei Spielen macht sich der Effekt der höheren Übertragungsgeschwindigkeit nur spärlich bemerkbar. Das Setup und Starten der Netzwerk-Spiele gehen zwar etwas schneller, und die Belastung bei mehr als 20 Teilnehmern ist deutlich niedriger. Aber auf die Spielgeschwindigkeit selbst hat das Netzwerk keinen Einfluß. Hier ist immer noch die Leistungsfähigkeit des einzelnen Rechners maßgebend. Ein schnelles Netz macht einen lahmen Rechner leider nicht schneller oder gar zur Rakete. WR



Die Pufferbatterie versorgt sowohl die Bios-Einstellungen als auch die Systemuhr mit der nötigen Energie.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl von Zuschriften nicht immer gelingt. Für die Mehrheit unserer Leser interessante Fragen werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 3/99

2D/3D-Kombikarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Elsa Erazor 2	1.5	330 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
UPDATE	2	Creative Labs Riva TNT	1.6	320 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
UPDATE	3	STB Velocity 4400	1.6	290 Mark	1/99	+33 (140) 36 67 17	TV-Ausgang, komfortable Treiber
UPDATE	4	Diamond Viper V550	1.7	280 Mark	1/99	(08151) 26 63 30	zuverlässige, schnelle TNT-Karte
	5	Gi Maxi Gamer Phoenix	1.9	260 Mark	1/99	(0211) 338 00 33	sehr schnell, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Hercules Terminator 2x/i	2.5	120 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	gute 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,8	300 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
	3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	280 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Soundblaster Live	1,4	370 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
UPDATE	2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	210 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
	3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
	4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
UPDATE	5	Terratec XLerate	1,8	160 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
NEU	2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
NEU	3	Logitech Soundman Extreme	2,0	300 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, günstig
NEU	4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
NEU	5	TEAC Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
NEU	**Preistip:**	Yamaha YST-MS 25	2,9	180 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	180 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
UPDATE	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	120 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Teac CD-R55S	1,8	650 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
NEU	2	Sony CRX 100E	1,9	700 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
	3	HP CD-Writer plus 8001i	2,0	750 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	4	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	5	Mitsumi CR-4801TE	2,2	580 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Nach dem Weihnachtsgeschäft kehrt wieder etwas Beruhigung in den Komponentenmarkt ein. Nur bei den Grafikkarten zeigt die Preis-Trendkurve weiterhin nach unten.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.300 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.200 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung UPDATE
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	1.000 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	2.000 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	NEC Multisync E900+	1,9	1,650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
4	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse UPDATE
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung NEU
5	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	370 Mark	2/99	(02732)79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad UPDATE
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1.6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1.6	380 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale UPDATE
4	Thrustmaster Formula 1	1.7	250 Mark	12/97	(02732)79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Logitech Formula Force	2.1	400 Mark	1/99	(069) 92 03 21 66	tolle Optik, sehr gute Verarbeitung
Preistip:	Thrustmaster Formula Sprint	2,4	140 Mark	1/99	(02732) 79 18 45	präzise, gut dosierter Gegendruck

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

GameStar-Leser melden sich zu Wort

Leserbriefe

Wer hat »Lara« nicht zum »großen Fressen« gern? GameStar-Leser haben zum Mega-Spielehit Tomb Raider und zu unserem Firmenfusions-Report aus GameStar 1/99 ihren eigenen Standpunkt.



Indiana Jones 5: »Nichts als ein Tomb-Raider-Clon«?

Tomb Raider

Daß Lara out ist und der Hype langsam zum Ärgernis wird, kann ich nicht verstehen. Glaubt ihr, daß ich vor Freude in die Luft springe, wenn ein Megabericht über die neuen Star-Trek-Spiele kommt? Obwohl mich dieses Zeug überhaupt nicht interessiert, wollen es viele Leser trotzdem nicht missen. Genauso ist das bei mir mit Lara-Artikeln. Ich will mehr!

Andreas Hoffmann

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Ich finde nicht, daß Lara Croft viel für ein positives Image der Computerspiel-Branche getan hätte. Ist es vielmehr nicht so, daß die Tomb-Raider-Begeisterung wieder mal die weitverbreitete Meinung stützt, daß Computerfreaks dauernd sexuellen Notstand haben und sich deshalb irgendwelche Bilder oder entsprechende Spiele reinziehen müssen? Die meisten PC-Spieler, die ich kenne, sind ganz normale Menschen. *Markus Meyer*

Ja, was haben wir denn da? Da macht sich doch ein Herr Holger Wetzstein im GameStar 2/99 zum Thema Lara Croft und Tomb Raider 3 wichtig. Es ist wohl eine große Ungehörigkeit, jemanden (in diesem Fall nur virtueller Natur) als »brünette Schlampe« zu bezeichnen. Mein lieber Herr Wetzstein: Solche unreifen Bemerkungen behalten Sie besser für sich! *Corinna Blaylock*

Das grosse Fressen

Obwohl ich die ganzen Firmenübernahmen für keine tolle Entwicklung halte, bin ich froh, daß Electronic Arts Westwood gekauft hat. Kurz vor der Fertigstellung von Command & Conquer 2 hatten die nämlich gesagt, Teil 3 werde der letzte werden. Als ich die Schlagzeile der Firmenübernahme sah, war mein erster Gedanke »EA wird C&C sicher nicht einstellen«. *Mario Kummer*

Den Report habe ich mit viel Interesse gelesen. Ich finde, daß der Spieler mal wieder der Leidtragende ist, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Was ist denn, wenn es nur noch eine Handvoll Firmen gibt? Dann buhlt niemand gegen EA Sports um einen Platz unter dem Weihnachtsbaum.

Matthias Bauch

Ich persönlich finde es gut, wenn die großen Spieleentwickler wie Electronic Arts und Westwood fusionieren. Dadurch können sich die Firmen zu höheren Entwicklungskosten bereit erklären, um die Produkte immer besser zu machen. Eigentlich hätte ich mir ja ein Zusammengehen von Westwood, Blizzard und Cavedog gewünscht, so daß vielleicht das beste Echtzeit-Strategiespiel entwickelt werden könnte. *Patrick Beck*

Den Fortbestand von Command & Conquer sichert die Westwood-Übernahme tatsächlich über den dritten Teil hinaus, außerdem sind Ableger in anderen Genres in der Mache. Ein Zusammengehen von Echtzeit-Großkalibern wie Blizzard und Westwood könnte allerdings gerade den gegenteiligen Effekt haben – warum sollten die Publisher noch viele Entwicklungs-Dollar bereitstellen, wenn es keine echte Konkurrenz mehr gibt?

Indiana Jones 5

Als Adventure-Fan bin ich der Meinung, daß das Genre zumindest in seiner alten Form tot ist. Die Vermischung mit 3D-Elementen beobachte ich mit Sorge, weil die Spiele zu actionlastig werden. Beispiel Indiana Jones: Die ersten beiden Teile waren absolute Highlights des Genres. Die ersten Screenshots zu Turm von Babel lassen Böses ahnen. Ich glaube, der Turm von Babel wird nichts weiter als ein peitschen-

schwingender Tomb-Raider-Clon. Vielleicht müssen ein paar Items gesammelt und ein paar Schalter umgelegt werden, aber das war es dann wahrscheinlich schon. Die vielfältigen Rätselmöglichkeiten gehen bei der neuen Art von Adventure verloren.

Marco Eggers

»Klassische« Adventure-Highlights wie Grim Fandango sind derzeit zwar selten, verkaufen sich aber nach wie vor recht ordentlich. Qualitativ hochwertigem Nachschub sollte also nichts im Wege stehen. Trotzdem setzen die Hersteller zunehmend auf Action-Adventures wie Indiana Jones 5 (wurde gerade auf September '99 verschoben), die sich neben Echtzeit-Strategiespielen immer mehr zum wichtigsten Genre etablieren.

Sprache

In Spieletests finde ich meist nicht die leiseste Andeutung darüber, ob viel oder wenig gesprochen wird, ob es sehr einfaches Englisch ist oder ob die Dialoge unwichtig sind. Wenn aber die Story großen Einfluß auf Atmosphäre und Spielspaß hat, ziehe ich die deutsche Version vor. Warum geht ihr nie so richtig auf die Sprache ein? Bitte versetzt euch in den deutschen Otto-Normalverbraucher, der einfach keine Lust hat, mitten in der Action im Wörterbuch zu blättern.

Tobias Wernsdorfer

Wir weisen in Tests normalerweise dann auf englischsprachige Hürden hin, wenn die Originale sehr komplexen Text oder viel Sprachausgabe enthalten.

Die Gewinner 1/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 1/99, S. 287/288: Markus Fischbacher, A-Salzburg • Jörg Hoffmann, Rostock • Henry Böhm, Possendorf • Ronny Kauschmann, Argenbühl • Matthias Hoppe, Bochum • Lutz Pruscha, Schipkau • Harry Heck, Herdecke • Thomas Förster, Radebeul • Martin Minnert, Nierstein • Bernd Hasel, Rastatt • Thies Albers, Münster • Alois Roith, Seefeld • Christian Schoppa, Postbauer-Heng • Thomas Kunze, Halle • Sebastian Toby, Roßbach • Jens-Michael Werner, Kiel • Karl Kaiser, Kenzingen • Christian Berger, Lingen-Bramsche • Till Ermisch, Möllbis • Armin Badtke, Kürten • Sven Jackstein, Sehnde • Dirk Leutner, Frankenthal • Dominik Kitter, Bubsheim • Adam Sanders, Bremen • Karlheinz Dornach, A-Völs • Olaf Schindler, Bad Doberau • Thorsten Knierim, Elsdorf-Esch • Andreas Harzendorf, Hessigheim • Max Ostermaier, Vilsbiburg • Stefan Härtel, Osnabrück • Michael Gräfenstein, Döckingen • Thomas Müller, Aach • Christoph Klein, Kornwestheim • Falk Mielke, Neddemin • Jens Giehl, Meckenheim • Bernhard Wetzstein, Leverkusen • Steffen Stufflebeam-Vogt, Friedberg • Jan Darge, Diedersdorf • Tobias Hannemann, Wittenberge • Matthias Barth, Puchheim • Patrick Poralla, Bodenheim • Christian Bell, München • Lorenz Albrecht, Gloettweng • Martin Samhuber, Taufkirchen • Dominik Balthasar, Bruchköbel • Andreas Frass, Braunschweig • Thorsten Haes, München • Sebastian Dusch, Benningen • Uwe Schirmer, Winnenden • Sven Kegler, Sachsenheim • Achim Bellingroth, Bonn • Andreas Pagel, Eitorf • Jörn Meyer, Köln • André Wachholder, Langenfeld • Thomas Fox, Kempen • Karl-Ludwig Reinhard, Lörrach • Christoph Franken, Swisttal • Armin Fischer, Krefeld • Andreas Stumm, Kiel • Frank Rudolph, Nettetal • Martin Bockisch, Wilhelmshorst • Norbert Kreklau, Düsseldorf • Harald Geisselmann, Bächingen • Marco Eggers, Kiel • David Ludwig, Endingen • Dominik Merli, Biberbach • Maurice Schröder, NL-6291 AP Vaals • Hartwig Schmidt, Schwieberdingen • Timo Borrech, Laboe • Michael Sachs, Kist • Ralf Willing, Vacha • Carsten Stecklies, Roßlau • Stefan Schmitt, Arnstein • David Zeller, Pforzheim • Andreas Schuster, Heimsheim • Frank Holunder, Ispringen • Stefan Hewelt, Bad Friedrichshall • Jonas Petersen, Esslingen • Dennis Schwabenland, Mülheim • Daniel Fütterer, Elch.-Illingen • Peter Dolch, Bad Friedrichshall • Daniel Przioda, Zirndorf • Christian Simic, Dortmund • Oliver Müller, CH-Dürnten • Michael Fesel, Nürnberg • Robert Rüdiger, Berlin • Uwe Breidenbach, Würzburg • Christoph Wegner, Röthlein • Chris Menczik, Salzgitter • Niko Palatinus, Rotenburg a.d.F. • Mario Meidenbauer, Sulzbach • Holger Trapold, Salzgitter • Markus Ende, Bad Wörishofen • Christian Beyer, Würzburg • Alexander Kamm, Theilheim • Dominik Wellmann, Krefeld • Markus Bacher, Pforzheim • Tim Deneke, Duisburg • Wasko Lasarov, Dresden • Dominik Scholler, Umkirch • Tobias Weber, Roßdorf • Tom Sinicki, Dresden • Mika Starkov, Frankfurt • Marco Behle, Aachen • Ingo Mauser, Seelbach • Thorsten Jägle, Steinach • Hannes Herold, Nürtingen • Mathias Damm, Bad Harzburg • Andreas Schönherr, Dresden

www.gamestar.de

Ich sitze hier als Austausch-Schüler für ein halbes Jahr in Las Vegas, und es ist einfach phantastisch. Als großer Computer-Fan seid ihr meine Lieblings-Spielezeitschrift, deshalb muß ich natürlich auch in Amerika die Spiele-News von euch mitbekommen. Da kommt mir eure Webseite gerade recht, und nun ist sie noch aufgebessert werden und sieht viel cooler aus als vorher. *Fabian Kroll*

Wir haben auf die Umgestaltung der GameStar-Webseite sehr viel positives Echo bekommen – vielen Dank! Für uns allerdings kein Grund, die Hände in den Schoß zu legen. Das Angebot wird auch künftig weiter ausgebaut.

Patches

Der sicherste Weg, mit einem neuen Spiel Spaß zu haben, ist leider, ein paar Monate nach dem Release zuzugreifen. Vielleicht sollte man eine unabhängige Behörde einrichten, die speziell für die Softwarebranche den Begriff »fertiges Produkt« feiner unterteilt, etwa in »vorzeigbar – benutzbar – auftretendes Spaßgefühl«, und dann die Packungen mit entsprechenden Aufklebern kennzeichnet. Vielleicht sollte ich dem Patch-Trend folgen: »Klar, daß Sie die Klassenarbeit mit mangelhaft bewertet haben, das war ja noch die Version 1.01A, kontrollieren Sie mal 1.27B«. Vorsicht, liebe verkaufsorientierte Unternehmen: Was spaßig klingt, macht in der Realität überhaupt keinen Spaß. Und für Dinge, die keinen Spaß machen, gebe ich ungern viel Geld aus. *Markus Weber*

Das Patch-Unwesen hat inzwischen tatsächlich fast schon skurrile Ausmaße erreicht. Praktisch jedes Update finden Sie zwar kostenlos auf einer GameStar-CD, aber trotzdem sollten sich die Hersteller fragen, ob mit Bug-Orgien nicht vor allem Einsteiger vergrault werden.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	128/129	43	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
4 YOU c/o Alfred Sternjakob GmbH	67	3	-	-	sternjakob@t-online.de
Activision Deutschland GmbH	41	51	01806/225155 (technische Hotline)	089/96118848	info@activision.de
Alternate Computervers.	16/17, 18/19	42	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
AMS GmbH & Co. KG	82/83	55	02103/5051	02103/505251	keine Angabe
B + D Verlag GmbH	92	57	040/4800070	040/48000777	http://www.blondmag.com
BHV Bürohandels.	143	22	-	02131-765101	http://www.bhv.net
Blue Byte Software GmbH	105	50	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BWE GmbH	99	37	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	183	24	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
Cendant Software Deutschland	71, 53	33, 32	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Codemasters	79	41	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
Conitec GmbH	123	7	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	13	20	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	97	28	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Cryo Interactive München	133, 145/145	59, 60	05241/953539	05241/953395	cryosupport@maxupport.de
Data Becker GmbH	3. US, 47, 55, 137	44, 45, 46, 47	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Electronic Arts Germany	27, 43, 57	6, 13, 14	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	39	8	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	68/69	27	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	169	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Groß Electronic	139	-	08582/96050	-	http://www.gross-electronic.de
Infogrames	23	52	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	187	9	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	187	53	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	170/171	25	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
KYE Systems Europe	124	34	02173/974313	02173/974317	http://www.genius.kye.de
Magix Software München	134	11	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	23	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	29	4	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	35	5	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	32/33	16	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	123	31	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	187	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
Okay Soft	177	2	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	146	-	-	-	http://www.pcwelt.de
PA Pearl Agency	107-122	17	07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de
Philip Morris GmbH	51	26	-	-	keine Angabe
Primus-Online GmbH	61	48	0781/8824	-	http://www.primus-online.de
Sybex Verlag GmbH	103	18	0211/97390	0211/9739199	http://www.sybex.de
Take 2 Interactive	91	36	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
Teac Deutschland	87	56	-	0611/715892	http://www.teac.de
TFC Computer GmbH	38	12	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TLC The learning Company	141	30	089/14827113	089/14827400	http://www.learnigco.de
UbiSoft Entertainment	2. US, 3	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Verlagsgruppe Milchstrasse	89	58	040/41310	-	http://www.tomorrow.de
Waibel Systeme	4	19	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	139	39	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	64	40	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	100	54	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Trainees: Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (-691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.), Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906

Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

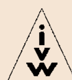
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/98) **250.177**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Die (Vor-) Letzte

Knödel für das Volk

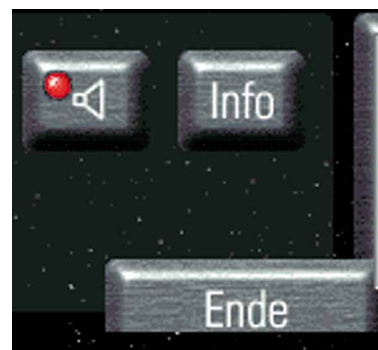
Was Aldi kann, können wir schon lange – dachte sich wohl der Händler MLC und verschleuderte in seiner Anzeige aus GameStar 1/99 nahrhafte Knödel. Der Nebenverdienst per Lebensmittelverkauf stach unserem Leser Björn Kolbach ins Auge. Vielleicht ist die Kloß-Kampagne aber auch geschicktes Psycho-Marketing: Angeblich muß ja ein Großteil der Tomb-Raider-Spieler beim Anblick von Lara Croft sowieso an Knödel denken…



Eine runde Sache…

Der wandernde Button

Abteilung »Spaß mit dem GameStarter«: Wenn Sie im CD-Menü auf den »Ende«-Button klicken und den Zeiger bei gedrückter Maustaste wieder herunterbewegen, verschiebt sich der Knopf jedesmal ein Stückchen nach rechts unten – bis er schließlich ganz verschwindet. Unser gewissenhafter Leser Patrick Wissmann wünscht fröhliches Ausprobieren.



Toni verspricht: In Zukunft bleibt der Knopf an Ort und Stelle.

Extremsport

Wir haben es immer geahnt: Profi-Fußballer verlangen ihrem Körper Unmenschliches ab. Jetzt liefert Actua Soccer den Beweis, daß es auf dem Rasen nicht immer anatomisch korrekt zugeht. Für gekonnte Dribblings oder Pässe renken sich die Polygon-Kicker nämlich schon mal ein Bein aus. Kein Wunder, daß solche Ballkünste auch dem Schiedsrichter den Kopf verdrehen…



Actua Soccer gibt dem Begriff »Der Schiri schaut weg« eine ganz neue Bedeutung…

Das angewinkelte Bein würde jeden Chiropraktiker zur Verzweiflung treiben.

Man schreibt Deutsch

Tuhmbräida
Siiv: Darck
Prouhtscheckt
Fjutschakopps
Elläipidi
Äggdschnschdra-
dietschiggl

Nicht jeder versteht all die englischen Fachbegriffe, die sich in PC-Magazinen tummeln. Deshalb liefern leserfreundliche Massenzeitschriften die korrekte Aussprache als Buchstabenkonglomerat gleich mit. Eine tolle Idee, finden wir – und schließen uns gerne an. Die wichtigsten Fachbegriffe der aktuellen Ausgabe sehen Sie oben. CS

GameStar-Fotoroman Folge 3: Im Hardwarelabor







Im nächsten GameStar



Der Lenz kommt, und auch der neue GameStar schlägt ein.

GameStar 4/99 erscheint am Mittwoch, dem 3. März

Jagged Alliance 2

Was lange währt... Endlich erblicken, so verspricht uns Topware hoch und heilig, die Lohnkrieger aus SirTechs Taktikspiel offiziell das Licht der Welt. Das äußerst ausgefeilte Kampfsystem soll zum zweiten Mal keine Wünsche offenlassen. Ein umfangreiches Waffenarsenal und nicht zuletzt die kernigen Kämpen mit ihren markigen Sprüchen lassen Strategenherzen höherschlagen.

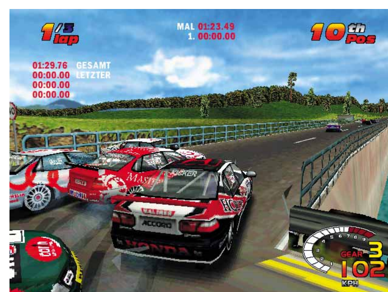
Commandos-Addon

Die knallharten Elitesoldaten aus Eidos' Echtzeit-Taktikhammer sind zurück. Acht brandneue Einsätze lang müssen Sie in **Commandos: Im Auftrag der Ehre** geschickt taktieren, um mit Ihren Jungs erfolgreich Generäle zu kidnappen und Flugzeug-Prototypen zu sprengen.



TOCA 2

Die **Colin McRae**-Macher haben erneut zugeschlagen. Mit den Flitzern aus **TOCA 2** beackern Sie keine Schlammpfade, sondern knallharten Asphalt – blitzschnelle Reflexe vorausgesetzt. Kann das Rennspektakel aus England an den Erfolg des Rallye-Rasers anknüpfen?



Heroes of Might & Magic 3

Manchmal verschwören sich Macht & Magie gegen alle Redakteurshoffnungen. Doch beim nächsten Heft könnte es endlich soweit sein: Als **Heroes of Might & Magic** erforschen wir die Welt des einsteigerfreundlichen Strategiespiels.



Motherboards

Ein gutes Motherboard ist die Grundlage für rasante PC-Leistung. Im kommenden Hardware-Schwerpunkt nehmen wir die wichtigsten Modelle unter die Lupe und sagen Ihnen, welches Board Ihrem Prozessor zu Spitzen-Performance verhilft.



Tips & Tricks

Im nächsten GameStar gibt's wieder tonnenweise Cheat-Codes und Kurztips. Dazu ausführliche Tips und Lösungen zu **Dark Project**, **Alpha Centauri**, **Sim City 3000** und anderen Spiele-Hits.



GameStar CD-ROM

Das beste Mittel gegen Frühjahrsmüdigkeit: Auf unserer Cover-CD finden Sie viele **Top-Demos** und **Spiele-Videos.** Und natürlich wieder die neuesten **3D-Treiber, Spiele-Patches** und **Tools.**

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.